邮发代号：52-190 每月5日发行

十大热门格斗游戏推荐

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略



三皇会审

三公夜审 仙剑五

游遍戏外

鬼文化与恐怖游戏的完美结合

有时右逝独家

又是一年“春”到时

卡牌桌游

三国杀实战技巧之

控场型貂蝉

强打攻略特区

毁家园公理何在，灭异族爵爷归来

永远的毁灭公爵全攻略

全新英雄对战 爽快刺激体验

《英雄联盟》开放测试火爆进行中

无需注册QQ号直接登录

英雄，为你而战

腾讯游戏 Tencent Games

Copyright © 1998 - 2011 Tencent. All Rights Reserved 腾讯公司 版权所有
2010 Riot Games Inc. All rights reserved

官方网站：http://lol.qq.com

零售价10元 Vol.166 2011 08

ISSN 1008-2352

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

星期：
年　月　日　DATE:

2009年

那一年，毕业

二手的自行车再也载不动爱情

笔电代替PC，重点不再是游戏性

offer在纷飞，朋友要远行

散伙饭吃尽了四年的愁绪

青春，被西装领带包裹着

离开校园的那段路，走走停停……

无助的日子里，

心中有一片水墨画卷悄然展开

过一年，《QQ仙侠传》发布……



腾讯游戏 Tencent Games
腾讯科技（深圳）有限公司 客服电话：0755-83765566 4008812345 腾讯网址：http://www.qq.com
Tencent Technology(ShenZhen)Limited 腾讯版权所有，保留所有权利 Copyright© 1998-2011 TENCENT Inc.All Rights Reserved



建议零售价 19.8元

超大艾泽拉斯世界地图
690mm × 1090mm

游戏攻略光盘一张
电子版刊物

魔兽玩家必须收藏！！全国书报亭火爆热销中！！

shop33860899.taobao.com

或登录淘宝网 电攻 搜索

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界 地图攻略册》，注：为了保证送达，邮购将采用快递送货，请附加快递费10元。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64856122-288

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
008 最新十大热门格斗游戏推荐

PCGG 新作快报
012 鬼泣5
014 星球大战：旧共和国
016 黑暗2
018 变形金刚2
019 格林机枪

PCGG 三堂会审
020 三公夜审仙剑五

PCGG 极速体验
024 街霸4系列的最终完结？
——超级街霸4 AE
026 大块铁砣鏖战双翼老古董
——《空中冲突：秘密战争》
028 《爱丽丝疯狂回归》最优秀的中国制造，却贴着外国商标

PCGG 强打攻略特区
032 爱丽丝的血腥华尔兹
——爱丽丝：疯狂回归
040 毁家园公理何在 灭异族爵爷归来
——永远的毁灭公爵全攻略

PCGG 游遍戏外
050 鬼月说鬼
——鬼文化与恐怖游戏的完美结合

PCGG 卡牌桌游
072 众叛亲离，离间为上
——三国杀实战技巧之控场型貂蝉
074 吹响骑兵的冲锋号角
——《惊蛰》中武将高干的解析

PCGG 其他频道
066 电攻宝盒
062 爱疯族
076 玩家交流

完美世界 月历
PERFECT WORLD

电攻单机业界动态表（8月）



5 Thu

三星WCG2011世界电子竞技大赛中国区总决赛于2011年8月5日-8月7日在上海光大会展中心正式上演。

6 Thu

朝鲜日报近日刊載了《培育韩国企业的索尼革命家》一文。文中提前到PS之父久多良木健远祖是韩国出身。后经过日方交涉，朝鲜日报修改了说辞。

10 Mon

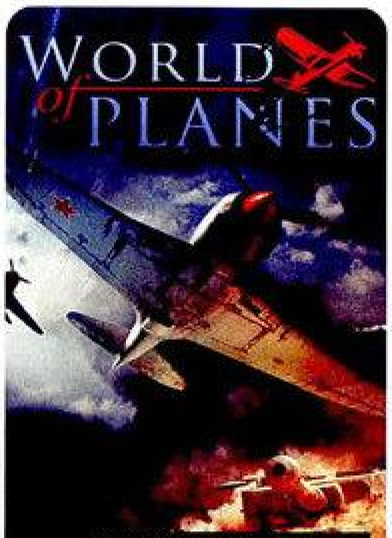
现代战斗机游戏《Jane's Advanced Strike Fighters》支持16人对战，玩家可驾驶来自美、欧、中、俄四国总计三十多种战机，交战地域涵盖城市、工业区、山区、沙漠各种地形。游戏将于秋天上市。



暴雪宣布对全球《星际2》战网进行大范围调整：台服与韩服战网合并、北美洲与拉丁美洲、欧洲与俄罗斯战网合并；形成全球范围内美洲、欧洲、韩台以及中国内地四大战网分区。

17 Thu

曾经制作了《植物大战僵尸》等热门游戏的著名的休闲游戏开发商宝开游戏（PopCap）被游戏业巨头EA以7.5亿美元的价格收购。



俄罗斯开发商Gaijin Entertainment将要推出的二战飞行网游《战机世界》将和之前的二战坦克游戏《坦克世界》高度整合，同用一个账号。



27 Wed

Focus Home Interactive正式公布了《特大都市2012》的制作细节。这款作品将有超过1000种不同风格的建筑群，总共60张包含大规模细节的3D地图。

28 Thu

经典幽默游戏《猴岛小英雄特别版》将出合集。合集中将收录来自LucasArts资料库的“从未公布”的附加内容，包括工业光魔公司(Industrial Light & Magic)制作的分镜脚本和概念设定图。

过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



August is a good month to...

7 Fri

阳光保险日前推出“网络游戏运营商用户损失责任险”。当玩家的游戏账号数据发生被盗或丢失时，保险公司将按照保险合同约定，承担相关责任，代替游戏运营商支付赔款。



9 Sun

《拳皇i》是一款在iOS上可以使用软键盘进行的格斗游戏。SNK Playmore公司发布了可使用iPhone和iTouch登陆的最新《拳皇》游戏。



14 Fri

《暗黑破坏神3》周边产品《凯恩之书》的预订消息在网上流出。这本精装版图书预计将在2011年11月15日发售。





20 Thu

孤岛危机1.9补丁加入对DX11支持。这款显卡杀手级的游戏显然对于自己的表现还不知足。这次的DX11补丁是给那些“发烧级玩家”的礼物。游戏的画面再一次变得伟大起来。

23 Sun 杀出重围：人类革命

发售

Eidos蒙特丽尔工作室成立后开发的首款游戏作品。接着《杀出重围：种族战争》之后，玩家们将有机会再次重返充满科幻色彩的未来世界战场，感受全新概念的冒险旅程。





30 Fri 发售 海岛大亨4

游戏将包含全新的地图、全新的故事战役内容和证券交易所、购物中心、主题公园、陵墓等20种新的建筑物。玩家将处理各种国家事务。



31 Wed 发售 红色管弦乐队：斯大林格勒英雄

二战射击游戏，采用虚幻引擎3开发，自《东线41-45》发售之后就一直在开发，至今已有三年历史。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

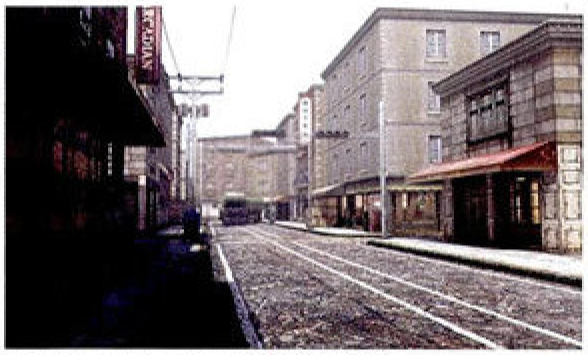
最山寨新闻评论

daily NEWS

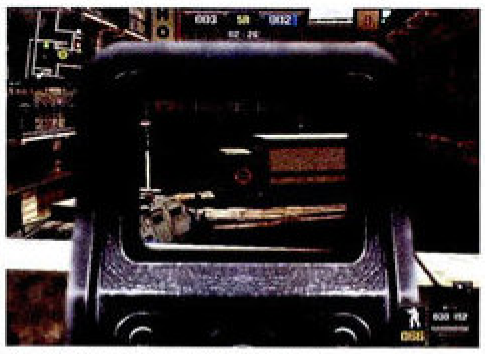
编辑：X先生 美术：哈秋 ■文中评论均不代表本刊观点

特战先锋 带来城市特战体验

PCGG讯 盛大游戏2011年枪战系列力作《特战先锋》开启精英测试。该款游戏是以城市特战为背景的FPS。游戏采用了I-Cube引擎，不仅能展现出极为逼真的战斗动作及画面场景，让玩家在枪林弹雨中感受城市特战的畅快。同时，即使在低配置环境下亦能进行高画质的流畅游戏体验，使玩家完全不必为高画质的门槛而担忧。游戏的动态战场的设计，可以让玩家在激烈对战过程中灵活的调整战术及策略，从而掌握战场主动权。此外，独具特色的特战称号技能体系及丰富的特战武器，更为玩家带来耳目一新的游戏体验。



▲ 城市里的小巷将会是主战场



▲ 狭窄空间里的激烈巷战

盛大游戏《永恒之塔》黄金争霸赛 冠军奖励新款Polo轿车



PCGG讯 中国领先的网络游戏开发商、运营商和发行商盛大游戏有限公司近日在上海豫园举办了《永恒之塔》黄金争霸赛现场总决赛。比赛从全区535只队伍、超过3000位选手中决出最最强的竞技队伍。冠军奖励为2011年新款POLO轿车，创下国内同类比赛的奖励之最。

决赛现场还公布了游戏新版《永恒之塔：主神的感召》。其新增的高级图形引擎，让游戏画面呈现出前所未有的逼真感。游戏已经开放客户端下载，并发售了国内首张蓝光客户端。有兴趣的玩家可以通过蓝光客户端获得游戏和相关影音周边。



日本游戏机普及率 90%

PCGG讯 根据日本内阁府发布的一项针对10至17岁日本国内青少年的调查显示，在日本有90.4%的孩子至少拥有一台家用游戏主机。占有率最高的是NDS系列81.5%和Wii系列54.5%。任天堂社长岩田聪的“人手一台，人手一部”的愿望基本已经实现。

Ⓧ 这普及率90%很正常嘛，如果说那个年代统计下多少孩子有“玻璃弹子”多少孩子有“鸡毛毽子”，普及率也是很高的。只要有孩子，就有玩的需求，差别在于不同环境下孩子们玩的东西不一样而已。我以后有了孩子一定会给他/她配一台游戏机，一起玩。





▲ 一家人一起玩游戏太开心了

完整收集PS2游戏

PCGG讯 网络社区Playstation Collecting的Ahans76是一个有毅力的人。目前他自爆收集齐了所有的PS2游戏。他想用这种方式向PS2这个伟大的游戏平台致敬。这些游戏还都是崭新的状态。

Ⓧ 我再说一遍：收集齐了所有的PS2游戏，全了！这才是真正的收藏家。再过个几百年，这些东西就像是文物一样。他的后代可以开一个私人博物馆，以他的名字来命名。不过我为电脑游戏的玩家捏了一把汗。在PC上的游戏想要收集齐，恐怕没这么容易。



▲ 这只是他众多收藏中的一部分

海贼王 成为餐厅流行主题

PCGG讯 日本环球影城（Universal Studios Japan）新近建成了一个《海贼王（One Piece）》主题餐厅——桑吉海盗的餐厅（Sanjis Pirates Restaurant）。餐厅采用中世纪的欧洲风格，每处都有精美的海贼王装饰。如果到访的时间碰巧，来到该餐厅的玩家还可能欣赏到精彩的COSPLAY。

先前在日本银座的一家《海贼王》主题餐厅“黄金梅丽号”也已经营业了半年有余，除了提供丰富的美食，海贼王的周边也是主题餐厅的经营项目。



↑ 作为一个橡皮人，路飞在海吃技能上有巨大优势



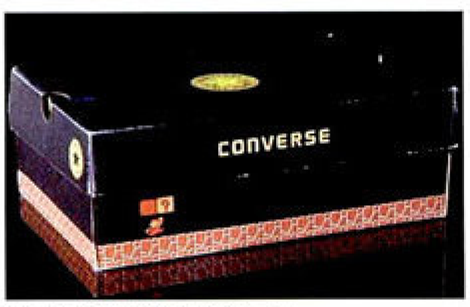
美食看起来挺诱人的样子

ⓧ 这种餐厅是不是主要吃海鲜的呢？会不会有“海王的肉”？路飞来不来客串一把服务员？他只要甩出一条橡皮胳膊，老远就能把盘子撇上顾客的桌子。

超级玛丽 板鞋

PCGG讯 任天堂公司授权匡威制作了一套超级玛丽版的帆布鞋。无论是鞋舌上的超级玛丽标志，还是在鞋子内部的隐藏画面，无一不显示出了这款经典鞋子的精细做工。

ⓧ 在我小的时候，有一次去百货商店买鞋。当时的百货商店里还没有耐克阿迪这些牌子，大多是黑色和绿色的胶底回力。我犹豫了三十多分钟，咬咬牙，买了双蓝色的帆布鞋……回想起来，那就是咱迈向潮人的第一步。



↑ 鞋盒子都这么有fell



↑ 水管工成天被臭脚踩在鞋垫上不知是什么感受



← 穿这样的鞋子，走路都飘起来咯

EVA蛋糕

PCGG讯 日前，最新款的《新世纪福音战士》主题蛋糕开始接受预定。本款蛋糕礼盒中包括明日香手办，一把蛋糕刀和一块蛋糕。这把蛋糕刀是高震动粒子蛋糕刀（其实是金属的啦）；这块蛋糕是内藏有使徒脸蛋的蛋糕；而明日香手办则是一个特殊的支架。

之前也有一款凌波丽主题的EVA蛋糕。凭借代言者超高的人气，它一上市就卖出上万个。

ⓧ 这个使徒蛋糕看上去好萌哦。外面一圈蓬蓬的，好像很软的样子；里面的咖啡色和白色的部分又给人一种爽滑的感觉。看着它我就产生了幻觉，好像闻到了蛋糕的香味。不过这个东西好像挺贵的，折合成人民币要350块钱。还好有明日香作为支架，也值了。





↑ 摆架子的明日香



↑ 克隆娘手里抱着的是蛋糕叉

电脑主板炸薯条

PCGG讯 一位名叫Brian Lam的壮士为了追寻心中液冷电脑的梦想，找来了一台奔腾II 266芯片搭配TNT2 Ultra显卡的电脑，并将这套古董系统整个浸泡在食用油中"液冷"。在这台电脑上玩了一会儿雷神之锤III后，这位仁兄饿了，于是他就搞了一个电磁炉垫在主板下面，然后削了点土豆，自己动手炸了一点新鲜的薯条出来。当温度飙升到120摄氏度之后，电脑当机了。但它为这个世界留下了那些金灿灿香脆脆的薯条。



↑ 食用油浸泡液冷真的可行吗？



↑ 这薯条肯定是没法吃的

Ⓧ 这种操作十分危险，大家切勿模仿。电脑主板上有各种化学元素，其中不少有毒。其实想要利用电脑的热量大可不必这么复杂。CPU和显卡的工作温度大概是在70摄氏度左右，用来煮鸡蛋正好。

自己拥抱自己

PCGG讯 日本电器通信大学最近展出了一套Sense-Roid夹克系统。这套系统分成两个部分：人形部分用硅胶模拟人体皮肤，夹克部分内建有压力传感器和力反馈装置。当穿上这件夹克后，你怎么拥抱人形模具，夹克就会模拟你的力道和方向来"反抱"你。这一技术是通过夹克内部的压力及震动传感器实现的。在宣传中，有关人员表示只需要多练习几次，就能真正感受到拥抱的满足感。



↑ 科学进步的真快呀，如果自己拥抱自己流行起来了，会不会产生新的人种呢

Ⓧ 咳，缺爱的人呐。这样真的可以吗？不会有问题吗？自己拥抱自己的时候，还依然感觉"空虚寂寞冷"吧？

赛车游戏新玩法

PCGG讯 一般的打印机是被用来处理一些文本和电子表格的。但现在有人搞定了一台DUALSHOCK3型号的打印机，把它变成了一台游戏机。这正是Joshua Noble和他的几个兄弟整出来的惊人成果。他们用openFrameworks为打印机重新编码，然后连接了一台笔记本电脑和专门的软件。热敏打印机打出的轨迹可以通过DS3来控制，操作感就像是在古老的游戏机上玩赛车游戏。





↑ 操作起来还挺带劲的呢

Ⓧ 这种玩法有新意，不过呢，是不是太费纸了一点？地球需要绿色，不带您这么玩的。热带雨林在哭泣啊，朋友。

意念对抗游戏

PCGG讯 著名的玩具生产商美泰公司旗下的游戏机Mindflex是一个超酷的玩意儿。它是一个直接由脑电波控制的游戏机。玩家带上那个脑电波收集器（看起来耳机一样的东西），就能用意念控制游戏。当你集中注意力的时候，平台上的小泡沫球会通过感应器发出的信飘浮到空中。

现在美泰公司又推出了它的升级版：Mindflex duel。新的游戏机支持双人对战，两边的玩家注意力越集中，这个小球飘浮得也就会越高或者越远。当你放松大脑之后，这个小球就会下降或者退回。



↑ 之前Mindflex的单人版本深受小朋友们的喜爱



Ⓧ 玩游戏其实就是图个乐子。这东西也许没有PS3那么高性能的配置。但脑电波的概念实在是太闪亮了。以后小两口如果有什么意见不合，只需要把这个东西拿出来，就可以直接比拼谁的意志力更强了。谁赢了听谁的。我还在想，未来如果能开发出直接用脑电波控制抄星际的东西就好了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：X先生
美术：哈秋

国服NESL赛 圆满结束



PCGG讯 网易游戏频道星际争霸2专区联合国服战网举办的星际争霸2国服争霸赛（NESL）在进行了一个多月的比赛之后圆满地落下了帷幕。NESL比赛的内容包括战队赛、明星赛、种族赛以及个人赛。


F91在获胜后翘起了大拇指

比赛结果是Tyloo以5:4力克CCM获得了战队赛冠军；F91以3:0的比分击败LoveCD获得个人赛冠军；星灵获得种族赛冠军，人族获得亚军，异虫第三名。

Ⓧ 战队赛中的CCM战队和WE战队都是众星云集的大牌战队，Tyloo能够夺冠真是不容易的一件事情。个人赛中F91针对LoveCD的打法做了明显的针对，前两盘从开局就打得非果断，把虫族的狠劲打出了来。国内星际2的选手其实是异虫选手最多，人族选手偏少的。在种族赛中异虫居然只能屈居第三名，实在是有点看不下去。暴雪要加强啊。NESL对国服星际有一定的推广和宣传的作用，不过它在赛制设定的规范和创新上还有提高的空间。

Grubby接受采访 认为星际II还需更深开发

PCGG讯 兽王Grubby接受采访时被问及有关对星际II的看法。

Grubby表示：他之所以被称为魔兽争霸3项目的兽王，不仅是因为他获得了多个世界冠军，而是因为他参加了许多社区讨论，探索出了一些流行战术。在星际2项目中，他会继续尽他所能为整个玩家群体努力和付出。另外Grubby还表示：星际2比魔兽3容易一些，但这并不是一意味着你可以很快成为高手。星际2是年轻的竞技项目，因此还需要更深的开发。

Ⓧ Grubby说的一点没错，星际II作为一个年轻的游戏，还有着很多可以开发的地方。期待在下一个资料片上市后，能够给游戏带来一些不一样的东西。另外国服星际的收费方式——最好也能够更加灵活多变一点。


星际争霸和象棋一样复杂，至少是一样复杂


昔日兽王能不能变身神王？

G联赛上南京路 引起群众围观

PCGG讯 G联赛2011第一赛季的决赛场地被安排在上海南京路的世纪广场。虽然周六晚上的比赛因为天气下雨遇到了一些困难；但是周日晚上的DOTA决赛项目吸引了海量的围观群众。G联赛第一赛季的比赛结果是TH000获得了魔兽项目的冠军；xigua获得了星际2项目的冠军；LGD获得了DOTA项目的团队冠军。


谁说游戏宅都是在家的，那天南京路上都被热情的观众堵住了


830被一大群爱他的人包围在中间

Ⓧ DOTA决赛当天小编我也到场了。LGD对6.71版本的理解已趋化境，几场比赛打得非常流畅。当然，G联赛最让人感触深刻的地方在于现场的观众。在南京路上驻足围观的人里面，有宅男、有妹子、有大叔还有奶奶。我听到有声音索索而语："嘿，这是在打个游戏嘛？这么大场面。"电子竞技的发展从小场面走向了大场面。


Th000展示奖杯和他的冠军范儿

IceFrog 6.72稳定版和6.73版

PCGG讯 DOTA6.72发布了有一段时间了，但由于平衡性和稳定性等因素，大多数DOTA比赛还在使用6.71b这个版本作为赛事使用地图。面对这种情况，玩家对IceFrog作了很多建议。IceFrog最近在PlayDotA论坛回复表示，一定会及时修正bug，努力制作做一个6.72的平衡性和稳定性皆佳的版本供比赛使用。


DOTA的制作维护者冰蛙值得获得个雕像

而对于6.73版本的开发，IceFrog则在广泛征求玩家的意见，希望推出新英雄。

Ⓧ 我觉得一个游戏能够做成大家都喜爱的游戏是不容易的。如果能做成一个大家都喜爱的竞技游戏就更加不容易了。虽然说IceFrog不是一个人在战斗，但他确实为DOTA这个游戏付出了很多很多。现在DOTA2的开发完成度已经很高，但是IceFrog还在不懈地跟新老版本。这种坚持是值得尊敬的。如果说还有什么因素能让一个游戏如此成功，那就是能及时听取玩家意见，善于修正和改版的习惯。





最新十大热门格斗游戏推荐

放暑假了，一个人闷在家里玩游戏，时间长了也无趣，大家是不是有同感？这让大叔想到了当年自己学生暑假那会，和多位好友一同打拳皇97锦标赛的情形，甚是怀念啊！而所有的游戏中，也只有格斗类型的游戏（Fighting Game，FTG），能让两人以上的玩家在同一台电脑上互动娱乐，本期大叔为大家找来了近期发布最火的十款格斗游戏，赶快邀请三两好友来家里一起PK吧！

街头霸王4

Street Fighter IV

语言版本	制作发行	发行时间
简体中文版	Capcom	2009年7月1日

官方网站 Http://www.streetfighter.com

早先在游戏全平台上发布的经典格斗游戏《街头霸王4》（也有翻译为《快打旋风4》）无疑是玩家最喜欢的格斗系列了，这款游戏在2009年7月1日登上PC平台，让没有游乐器主机的玩家们都可以体会到这款纵横格斗世界二十年的经典系列最新作。在PC版本中，除了收录完整游乐器内容，包括“锦标赛模式”、“对战重播鉴赏”、“重播下载”与“输入指令显示”功能外，并追加全新的“额外笔触Extra Touch”模式，让玩家可以用海报格式、水彩风格甚至水墨风格来体验游戏新画面的趣味，享受更精致的格斗画面。同时，PC版本支援Games for Windows LIVE连线服务，提供连线对战、语音交谈与成就等功能。大型电玩模式则可让玩家可以利用同一台电脑，接上两个遥控器双人对战。





超级街头霸王IV：街机版

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

语言版本	制作发行	发行时间
多国语言版	Capcom	2011年6月30日



就在本文截稿前，玩家所期待的“街霸4”续作升级版《超级街头霸王IV：街机版》终于也在PC平台上发布了。游戏将带来14个全新角色，全新战斗背景，全新回放模式、全新旁观模式、额外关卡和更加平衡的战斗。游戏还将带来更好的在线游戏体验。与主机不同的是，PC是个开放的平台。很多玩家具有超强的硬件配置，有人甚至能够在1920 x 1200或更高的分辨率下进行游戏。配置不是那么好的玩家也不用担心，游戏会带有帧速率测试系统，尽量使玩家的帧速率可以达到60FPS。系统还会自动根据机器配置来匹配在线游戏，不会出现配置一边倒的情况，尽量保证游戏的平衡性。

街头霸王X铁拳

Street Fighter x Tekken

语言版本	制作发行	发行时间
多国语言版	Capcom	2012年



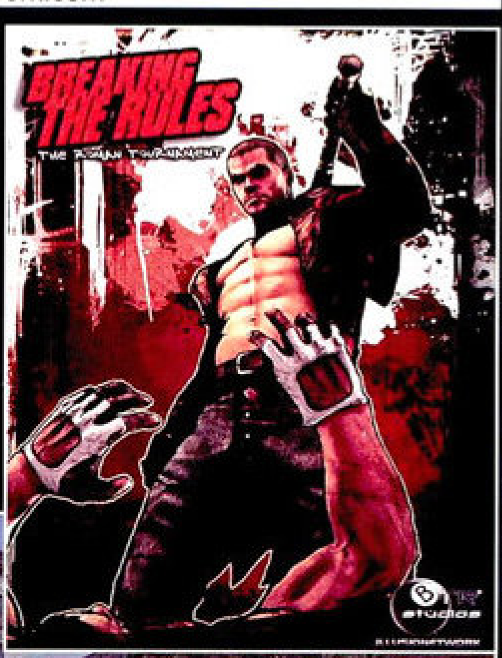
紧接着“超级街霸4”，Capcom趁热打铁又在官方网站上确认了格斗新作《街头霸王X铁拳》也将登陆PC，不过要等到2012年了。“街霸4”制作人小野义德日前接受杂志访问时表示游戏从现时宣布到上市至少两年。小野对此游戏的诞生解释道：“我们正在创造格斗游戏的新历史。两款互争高下多年的格斗游戏终于能站在同一竞技舞台上。这不只是《铁拳》与《街头霸王4》系列的终极对决，对CAPCOM与NAMCO BANDA而言也是极为关键的一战。”小野义德并强调：“我们一定会全力以赴，把游戏做到比完美还要更完美。”

打破规则：罗马竞技场
Breaking The Rules: The Roman Tournament

语言版本	制作发行	发行时间
英文版	Illusionetwork BTR Studios	2011年6月25日

官方网站 Http://www.Illusionetwork.com

这是一款第三人称的格斗游戏，支援单人和多人同乐。游戏背景设定在罗马，当地举办了一场锦标赛，于是吸引了一票不怕死的斗士前来参加，试着透过自己的双手参与这场血腥的格斗盛会。游戏连线与最多支持12位的玩家对抗，所以与以往格斗游戏有所不同，也就是说除了有1V1格斗外，游戏还有12人的大乱斗，最后活下来的将成为胜者。




游戏可以多人群殴


差点被T到要害部位



圣灵之心3
Arcana Heart 3

语言版本	制作发行	发行时间
日文版、英文版	ARC SYSTEM WORKS	2011年1月13日

官方网站 Http://www.examu.co.jp



《圣灵之心3》首次从大型机台移植到次世代主机PS3/Xbox360及PC，并对应HD高画质，展现出细腻的2D画面并展开一场变化多端的格斗。游戏系统继承前作更加进化，再新增3名角色总数达到23名之多。旧有角色也追加新动作。体贴不擅长格斗游戏的玩家，本作新增了简单模式，只要按下对应的按钮，就算不用转方向键输入指令也可以华丽的连段及使出必杀技。


超必杀技的画面是非常动感的





拳皇13
The King of Fighters XIII

语言版本	制作发行	发行时间
简体中文版	Capcom	2011年6月15日

官方网站 Http://SNK Playmore



《拳皇13》的PC版终于来了。还是中文版，中文版的哦！！要知道这曾经是本大叔最喜欢的格斗游戏啊，我最喜欢用二阶堂红丸+不知火舞+大门五郎三人组的配合啦！期待了太久的粉丝级玩家相信就不用我多做介绍了吧。这款以 Type X2 基板开发的跨平台游戏在PC上运行状况很不错，除了选人完毕后进入对战前的读取速度偏慢之外，在画面与速度及音乐的表现上都非常流畅。特别要提的是，这次PC版本里，玩家可选BOSS进行对战哦，另外还能用中文格式来改键设定，真是太方便啦！



角色选择画面华丽了不少



3V3是拳皇特色哦




画面色彩感还是不错

这是一款大型电玩对战格斗游戏，以剑与魔法的奇幻世界为背景，采用3D绘图来呈现2D风格的流畅画面。游戏采用童话风格的美术设定，并透过3D 绘图方式来呈现如同2D手绘般的质感以及流畅的动作与表情。共收录12名登场角色，皆具备独特的职业与招式设定。游戏采用独特的“火热对战”系统，只要抓准对方攻击时机按下“火热钮”就可以不露破绽的挡住或拨开敌人的攻击并立刻给予反击。“热度提升”则是透过消耗MP 的方式来强化角色能力与招式的系统。另外游戏还包括蓄力延迟攻击招式与超必杀技等要素。

战斗幻想
Battle Fantasia

语言版本	制作发行	发行时间
英文版/日文版	Arc System Works	2011年6月15日

官方网站 Http://www.arcsystemworks.jp




感觉是伪3D立体的效果



海猫鸣泣之时-黄金梦想曲
うみねこのなく顷に

语言版本	制作发行	发行时间
简体中文版	竜骑士	2010年12月31日

官方网站 Http://07th-expansion.net





这款游戏一经发布就引发了小编们的关注，可以说虽是2D画面的开发，但华丽系数不亚于任何一款3D格斗游戏，特别是必杀技契合了日漫的声乐效果，玩起来非常爽快。而我们得到的最新消息也让玩家们感到兴奋，就是这系列的新作《黄金梦想曲X》也要发布了，游戏预定在2011年夏季发售，也就是这两个月哦！新游戏在原PC版上新增许多要素，特别是新追加的大量角色一定会让玩家有全新的体验。


2D的也能如此华丽

苍翼默示录：厄运扳机
BlazBlue: Calamity Trigger

语言版本	制作发行	发行时间
繁体中文版	Arc System Works	2010年8月13日

官方网站 Http://www.blazblue.com

游戏是由Arc System Works制作AMI发售的2D对战格斗游戏。此游戏于2009年6月25日正式发售其360和PS3版，1年以后发布PC版本并追加副标题《厄运扳机》。该游戏是“罪恶工具”系列制作团队最新作品，画面全面提升为 WXGA 1280 ×768 高分辨率宽屏幕显示，细致度与华丽度大幅提升，家用机版在和街机版保持同样的操作和系统上面追加了许多全新的要素，故事模式尤其突出，长达30小时的剧情和强大声优阵容的演出外加出众的人设使得此作品的家用机版的受关注度又提高了几个台阶。







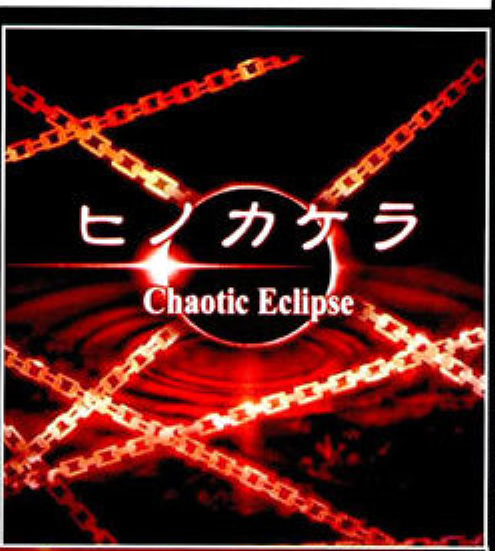


撕裂重罪4.0
ヒノカケラ

语言版本	制作发行	发行时间
日文版	Reddish Region	2010年8月1日

官方网站 Http://r-region.net

《撕裂重罪》这款游戏其实在日本地区非常流行，而我们国内对它却知之甚少，去年游戏在PC上更新了4.0的版本，将游戏开发成为一个华丽的3D格斗游戏。以人类文明将被毁灭为背景，出现了异能新人类的救世主为题材。小编玩下来的感觉不错，游戏很流畅且平衡性制作的也很好，唯一的缺点就是3D效果依旧不是很出色，很多建模显示很模糊，一看就是PC上的小制作产品。





人物的漫画很出色


这个有点不和谐吧



东方红舞斗
Touhou Koubutou

语言版本	制作发行	发行时间
日文版	CUBETYPE	2010年5月9日

官方网站 Http://bbs.sumisora.org

东方系列是日本最出名的同人游戏，其以同一个背景和主角，开发出不同类型的各种游戏，其中就包括了这款格斗类型的《东方红舞斗》，爽快的3D动作格斗游戏。多武器，多技能，有多个萌妹角色提供选择。因此，这也是贪睡猫同学最喜欢的游戏之一，几乎所有东方系列的游戏他都要体验一下！



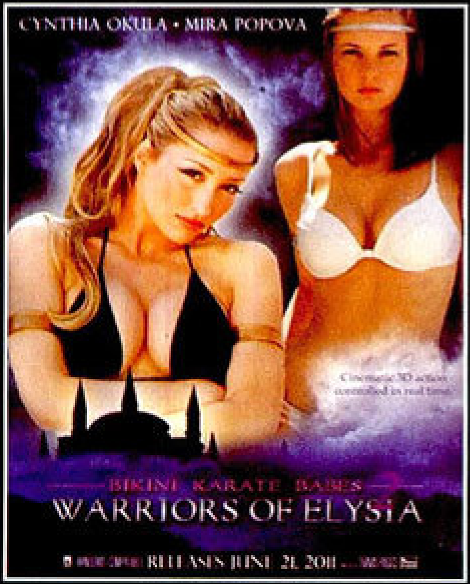



游戏是第三人称追背模式的

空手道比基尼美女2：神圣勇士
Bikini Karate Babes 2: Warriors of Elysia

制作发行	发行时间
Creative Edge Studios Creative Edge Studios	2011年6月21日

官方网站 Http://www.bikinikaratebabes.com



这是一款以真实人物为格斗角色的格斗游戏，就如同《真人快打》（Mortal Kombat）一样，只不过游戏的特色是以比基尼美女，取代了《真人快打》的暴力与血腥等元素。大体上来说，游戏与前作不同的是，不论是在制图、游戏对战、声音特效、视觉效果和武术行动等方面，都有很大的改变，这些穿著比基尼泳装的角色将使用脚踢、猛击和用力投掷等技巧将对手击倒。另外，玩家们喜爱的前作角色都将加入到本作之中，使本作的战斗角色将大大增加，而且从游戏截图中我们可以看到阿芙萝黛蒂（Aphrodite）、雅典娜（Athena）与维纳斯（Venus）等角色，似乎游戏也将多一些希腊神话的元素在内。





A 期待度			
	发售日期	2011年10月25日	动作冒险
	游戏公司	Capcom	
	游戏特点	全新但丁	

推荐人群：喜欢看《暮光之城》的玩家们

DmC Devil May Cry 鬼泣5

玩家惊呼：但丁已死

Capcom在东京电玩展（TGS 2010）上正式公布了《鬼泣5》，新作由Ninja Theory工作室接手开发。最近，但丁在《鬼泣5》中的新形象让许多玩家感觉“被扇了一耳光”。在公布了《鬼泣5》的首发游戏预告和首发游戏截图之后，许多玩家惊呼“但丁已死！”。

但是《鬼泣5》的创意总监Tameem Antoniades却坚持说，这样的改变是没有问题的，因为但丁的新形象“非常酷”。他说：“但丁变得非常酷，而你操纵起这个更酷的但丁时一定也会感觉很棒。游戏中的战斗和风格等一切事物都和这个酷酷的但丁联系在一起 。”不过，12年前，《鬼泣》刚刚推出时，但丁的形象可以说非常棒。但是12年过去了，那样一个形象已经不再流行了。

如果但丁还是打扮成像以前那样，走在东京的街头的话，会被人笑掉大牙的。但是，可爱的Tameem，我们可不想我们的但丁打扮得这么酷的去泡吧把妹，我们想让但丁去把敌人劈成两半！《鬼泣》游戏刚出来时，它的时尚和它的音乐元素都令人大呼过瘾。《鬼泣》就像是一个文化熔炉。我们希望《鬼泣5》也能做到这样的效果，所以我们需要加入新的音乐、新的时尚元素等。

这样的说法似乎有些道理，不过我们还是觉得有点不对劲……关于但丁的新形象，广大玩家也是分成了两派。《鬼泣》最初的设计者Hideki Kayima对这样一个但丁也表示了强烈的不满。

一切都那么糟糕

虽然Capcom一直在遭受玩家的批评，但是他们还是对自己的这部新作品充满了信心。他们认为，在放出游戏的更多细节信息后，玩家们会迅速改变自己的观点。

希望那些质疑Ninja Theory的玩家不要过分焦虑。Capcom公司在与其他团体进行合作时会积极地参与到工作中来。我们并非完全将这一题材交给了‘外人’来做，我们与Ninja Theory正在积极地合作。相信这一次我们可以为游戏带来新的生机，并努力超越经典的《鬼泣3》。

首先是关于Capcom遭受批评一事。Capcom对他们遭到玩家的批评一事感到很惊讶，他们希望玩家能够仔细看看预告片中那些深层次的内容，细细品味，再来进行评价。另外，关于新的《鬼泣》能否像以往的几部一样优秀的问题，Capcom表示，其实以往的几部《鬼泣》也不是十全十美的作品。如果以往的作品算80分的话，他们希望这部新的《鬼泣》能够达到90分。Capcom此次并未告知玩家何时能够得到更新消息，不过他们强调，这次与Ninja Theory合作的最终目标就是打造有史以来最棒的一部《鬼泣》。




看上去画面效果还不错


战斗是唯一值得期待的地方

整体感觉

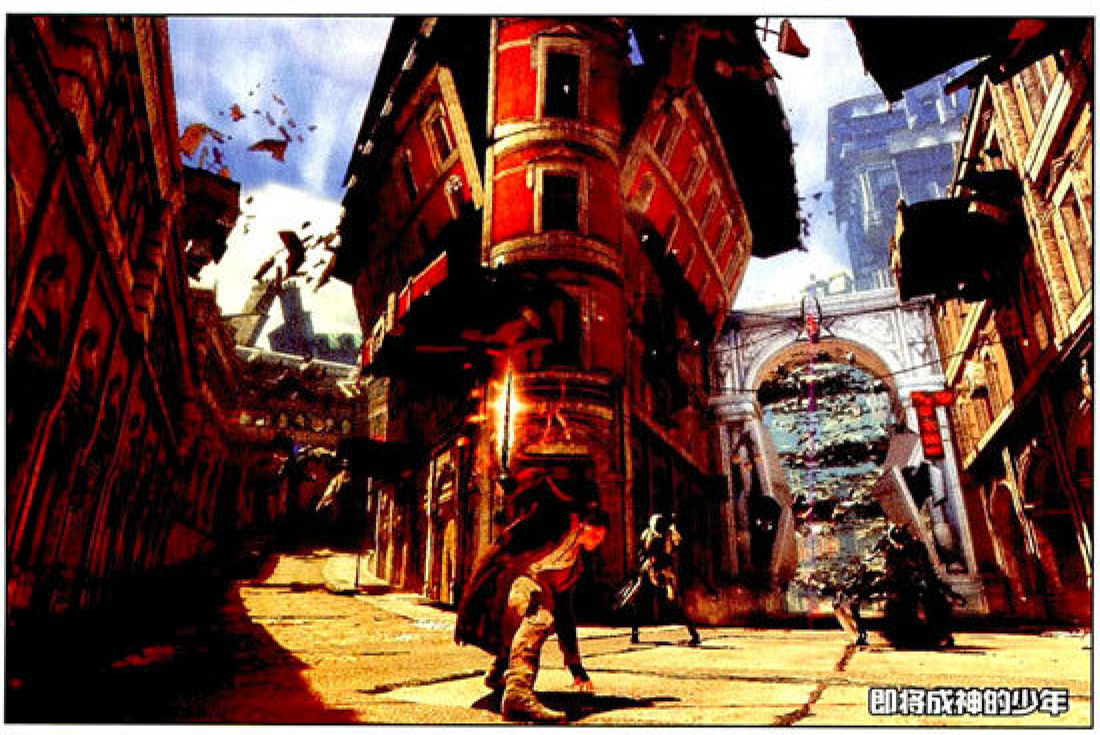
《鬼泣5》给人的整体感觉是，它不仅仅是重制，它甚至是一种颠覆，与以往的作品反差过大。人们甚至猜测：或许游戏中这个自称但丁的人是冒名顶替的？或许游戏讲述的是“李鬼”但丁被拆穿的故事？实际上，大家并没有必要为了一个预告片而过分纠结。这个预告片实际上与游戏实际效果并无关系，预告片只是展示了开发商脑中游戏的大致轮廓，细节方面还并没有公布。

不过，事实已经摆在了面前，很多人不喜欢游戏的新风格和新方向。还有人给游戏中的但丁起了外号叫做“Dino”，意思是“Dante In Name Only（一个名字叫但丁，但实际并不是那个但丁的但丁，小编曾经让这个名字疑惑很久，后来才知道居然是这意思）”。不知在如此激烈的反对声中，Capcom会不会迫于压力减小游戏的修改幅度。

我们在E3上已经初窥了该游戏的实际情况，但还只是一层朦胧感，可猜测行很大，最终成品将会是怎样，Capcom的选择能否让大家接受呢？


隐约之中还是看得到前作的影子


即将成神的少年


即将成神的少年

少年但丁成长史

面前的这位是但丁，是一个非主流打扮的宵小流氓，他留着毫无审美观的发型和染色，化着杰克船长一样浓厚的烟熏妆，带着刚刚结束的街头斗殴留下的遍体鳞伤。此时的他肯定没有想到多年后的自己将会自主创业，把公司开在自己住的地方，身兼总经理、董事长乃至财务、人事、后勤、业务等项目主管。现在的他只是个小流氓，他不知道为什么总是异世界来的奇形怪状的东西找他的麻烦，他也懒得去思考。录完这份口供，他就会吹着口哨，继续孤身一人游荡在夕阳西下的城市街角。

令许多鬼泣的死忠fans庆幸的是，这个痞子但丁终于有天会成长为一个明星，一个英雄，一个偶像。他将挥舞着大剑横扫一切牛鬼蛇神，用手枪轰掉每一个的恶魔的脑袋。

那么，在痞子但丁和偶像但丁之间究竟横着一段怎样的经历？也许某一天他遇到了一个人，那个脏兮兮的乞丐对他说：这位小兄弟，我看你骨骼清奇、本性纯洁，我这里有本神功秘籍，你拿去修炼吧。以后主持人类正义、维护世界和平的重任就交给你了。

但不管怎样，反正总有一件事、总有一个人让他走上了斩妖除魔行侠仗义的独木桥。可能是斑驳阳光下的某个场景，可能炎凉世态里的某句讥讽，也可能流离乱世中的某碗稀粥，如同咒怨般伴随他一辈子。就像某一天的我们，忽然因为一份成绩单、一行沧桑的老泪、一份破灭的幻想而猛然梦醒，从艾泽拉斯和少女的怀抱中挣脱出来，默默投入优胜劣汰的社会洪流和滚滚红尘中。

只是，多年以后的但丁穿着拉轰的红色皮大衣，在无知少女的星星眼和尖叫中走在偶像的阳光大道上，一定有那么一些时候回想起从前，以前那个无忧无虑的宵小流氓。那是他最初的自己和最真实的自己。没有前因后果，没有那些恶魔猎人和斯巴达之子的称号和头衔之后，但丁所能够拥有的，也许就是那些叛逆而真实的岁月。

那便是无数即将迈入而立之年的大叔们缅怀的过去，无数通宵打DOTA上课睡觉的少年们挥霍的当下——青春。《鬼泣5》，一个少年成神前的花样年华。



星球大战：旧共和国
又是一次对原作的亵渎吗？

B 期待度		
发售日期	2011年第三季度	角色扮演
游戏公司	EA	
游戏特点	多人联机	

推荐人群：对星球大战无比熟悉又不怕闪瞎眼睛的玩家

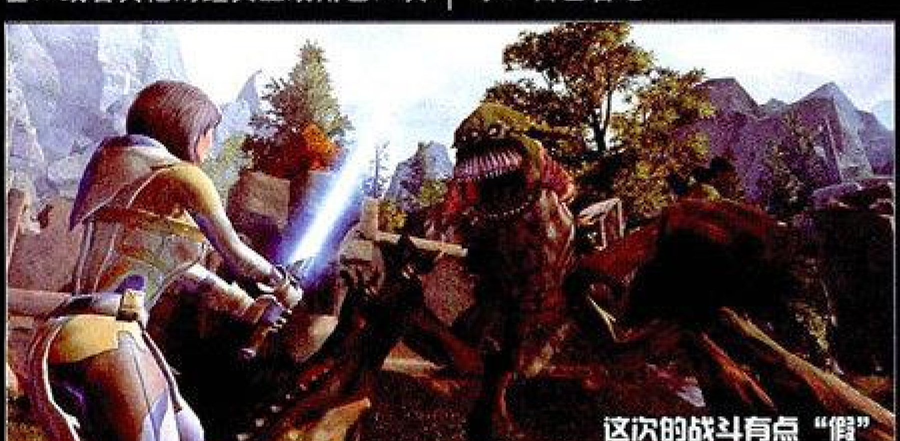

多人联线模式是这次的重点



故事背景

《星球大战：旧共和国》是由欧美游戏开发商BioWare和LucasArts联合开发的3DMMORPG，游戏的背景设定于达斯·维达(Darth Vader)崛起几千年之前的银河系，那时旧共和国和西斯帝国瓜分了整个银河系。在《星球大战：旧共和国》中，玩家可以选择成为一个绝地武士、一个西斯武士，或者其他的经典星战角色，决定自己将向光明还是黑暗的方向发展，谱写自己的故事。

《星球大战：旧共和国》的整支开头短片都是以CG构成（超炫丽！），片中可见，“西斯”在经过一千多年的无聊日子，觉得是时候和“绝地武士”打一场“史有前例”的大战，而“诗史”这两个字都已经不足以形容了，自己看吧！


这次的战斗有点“假”

特工角色再度测试

还记得今年几个月前，EA和BioWare两大巨头就称《星球大战：旧共和国》有望在今年春季发售，可眼看春天即将过去，BioWare才稍有进展——再度在欧洲邀请更多玩家进行游戏测试，看来不仅春季没戏，夏季也基本无望！

根据国外媒体收到的BioWare最新消息，该公司决定在欧洲邀请玩家进行新一轮的游戏测试，想进入测试的玩家只需要进入官网注册账号就能获得机会！话说回来，如果游戏还处于测试阶段的话，那么等到游戏发售至少还得花上好几个月的时间，所以有媒体预测《星球大战：旧共和国》的发售日期将会在今年的年尾，看来‘春天来了，冬天还会远吗？’这句话真是至理名言啊！

帝国特工喜欢寻找隐蔽。玩家只要按住Shift键就能清楚看到所有可用的隐蔽点，在TOR这样的地方，像这样的隐蔽点有很多，玩家要做的就是按下掩护键Impy快速滚到安全的地方。在隐蔽状态下，玩家可以照常发动所有形式的攻击；如果玩家离开了隐蔽点，他会立刻成为敌人醒目而易于攻击的目标。这一职业特点决定了帝国特工的最佳战斗方式：避免近战，寻找最佳的掩护，在隐蔽处扮演‘狙击手’给予敌人致命的一击。

新人物公布

看上去《星球大战：旧共和国》背后的故事情节非常的庞大，也越来越复杂。这个游戏拥有一个数量巨大的游戏角色和世界。以及那时不时让人惊诧的历史故事。而该游戏今日又公布将有新的‘共和国领导’登场，而且新的播放器也会被加入声音系统！

最近官网上也更新了3个新的游戏角色以及他们的简介，Janarus担任共和国总理。Jewl为一个黑夜赏金猎人，专猎杀坏事做尽的罪犯，而Darth Jadus是Sith的黑暗领主！玩家在游戏中可以将任务委派给同一舰船上的其他船员，系统最多同时允许五组船员进行配合打造。有些同伴更适合某类任务，所以玩家有必要保持与其的友好关系，这样才能为自己省下时间，同时调动起最大的积极性投入，但是一些特殊的装备比如说光剑之类，仍只能由玩家亲自打造完成而不能让船员代劳。


玩家的战斗


玩家的射击

一些不为人知的事情

《星球大战》（英语：Star Wars），中文可简称星战，是美国导演兼制作人乔治·卢卡斯所制作拍摄的一系列科幻电影。同时“星球大战”也是该系列中最早拍摄的第四集的原来的片名。从1970年代到1980年代，卢卡斯出品了《星球大战》三部曲，他曾承认首部星球大战的人物及故事是参照日本导演黑泽明的《战国英豪》所创作而成。1990年代末开始他拍摄了最初的三部曲之前的故事，又叫“星战前传”。同时他把最初的三部曲改为六部系列的第四、五、六集，并将最早的第四集改名为“新希望”。

该片描写在很久以前的一个遥远的银河系，肩负维护和平正义使命的绝地武士与各种邪恶势力作斗争的故事。绝地武士是一群有着非凡天赋的人，经由通过各种筛选，他们在幼年开始接受特殊训练，其宗旨是认识和使用“原力”（Force）。训练有素的绝地可以使用无所不在的“原力”移动物体，控制他人的思想甚至预测未来。由于他们可以预测到将要发生的事情，比如对手的下一个动作，所以绝地武士有着非凡的格斗能力。

故事以三条主线贯穿：银河共和国转变为银河帝国的过程中引发内战，反抗军与帝国军力互相对抗；绝地武士阶级的兴衰起落；以及天行者家族在大环境下面临的种种挑战。本片开启好莱坞电影商品授权的庞大事业，旗下分别有小说、漫画、玩具与电玩游戏等相关周边产业，系列中每部电影，小说与电玩游戏，皆以“在很久以前，在一个很遥远的星系……”


对峙




敌人


特工



恶战美丽梦魔

A 期待度	发售日期	2011年10月7日	第一人称射击
	游戏公司	2K Games	
	游戏特点	恶魔黑帮	

推荐人群：玩过前作，并执着于FPS游戏的玩家

延续前作的故事

国外媒体videogamer和GS日前各自公布了独家《黑暗2（The Darkness 2）》的最新游戏截图。该作在本月初正式公布，由多伦多工作室Digital Extremes制作，2K发行。2K Games 认为《黑暗2》可以跟2011年许多大型游戏媲美，所以他们决定将于今年假期季节同时在PS3、PC以及Xbox 360平台上发售该游戏！《黑暗2》将于10月4日在北美发售，全球发售日期则稍后，定于10月7日，届时3个版本将同时现身！

《黑暗2》将继续Jackie Estacado的故事，他现在是弗兰凯蒂家族的老大。在抑制了黑暗之力（The Darkness）之后，黑暗之力想要自由。在一场黑帮之战之后，黑暗之力和Jackie再次聚合，Jackie将找寻幕后黑手和帮助他的黑暗之力的动力。在现代的纽约这个舞台上，与想杀害自己的黑手党展开激烈的抗争。黑手党之间的抗争也过于激烈，玩家将会直面这个“黑暗”的秘密。另外，游戏的脚本是由Marvel Comics执笔的，也涉及到能将故事核心部分和幽默巧妙融合的作家Paul Jenkins。

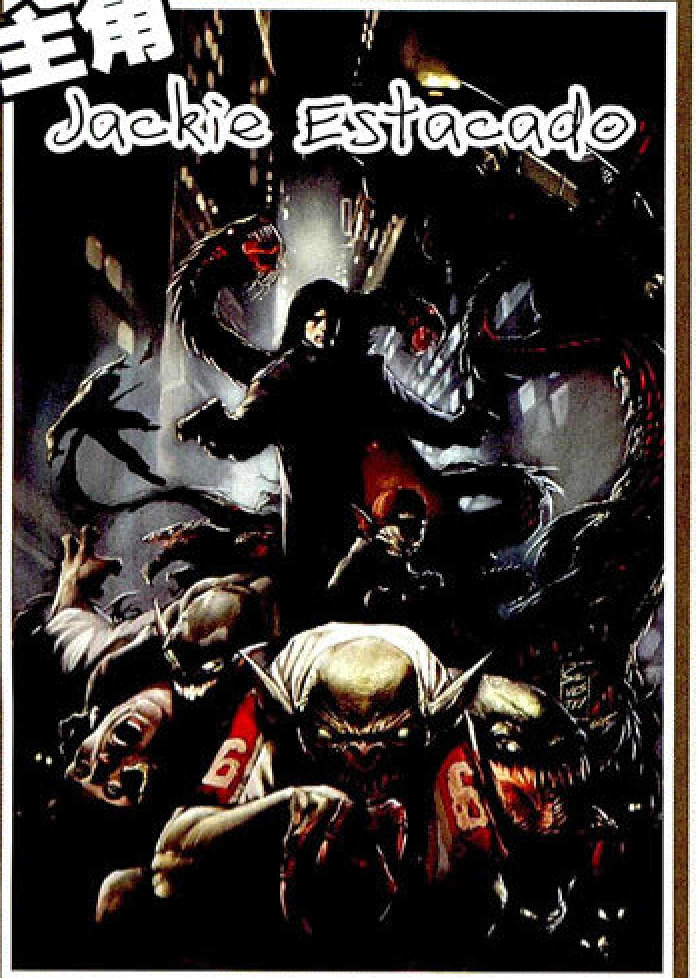

本作仍然是街头故事的延续


鏖战梦魇



场景换成了现代的纽约

主角 Jackie Estacado





令人惊讶的画面

这是一款令人血脉喷张的游戏

玩家在游戏中扮演的是Jackie Estacado，他是一种古代混乱和毁灭的残暴力量“黑暗”的支配者。Jackie在使用“黑暗”力量为他被杀的女友Jenny报仇雪恨之后，无法摆脱女友死去的阴影，把他的超自然力量深藏起来，但现在这股“黑暗”力量蠢蠢欲动。有一天Jackie突然遭到无缘无故的袭击，预示着一场大规模帮派战争的爆发，这场战争显然是被某种外来力量精心策划的。于是Jackie踏上了揭开这场袭击背后秘密之旅，同时也在探索“黑暗”力量本身动机的秘密。游戏中玩家双手持武器的同时，还可以用两只“恶魔之手”来砍击、抓取、抛掷物体和敌人。



奇形怪状的敌人

本作的主角，在成长的过程中，拥有比通常武器的威力还要高的“黑暗枪(Darkness Gun)”和从地狱召唤Imp(猿猴型创造物)攻击敌人的“Darkling”等各种特殊能力。其中尤其特殊的是“黑暗触手(Dark Tentacle)”。这个能力是操作从身体长出的2根触手形状的恶魔手腕。假如一边用2支手枪发炮，能一边用触手捉住周围的物体把对方举起或者能够不断拳击。这个是前作的特征中名为“Quad-Weilding Gameplay”的，但在本作中提升成为能够自由使用的4只手。



敌人也会使用暴力的武器

“《黑暗2》是一款充满黑暗和想象力的暴力游戏，有着风格化的美丽梦魇”，2K总裁Christoph Hartmann说道：“《黑暗2》将继续发扬2K Games一贯创作充满质量，创新和深邃叙事的游戏的优良传统。游戏将建立一套独特的黑暗对战光明的战斗姿态。融合Jackie的火器和充满超自然力量的恶魔之手和黑暗力量，我们很自豪地宣布这款新作。”



类似于暗杀的攻击方式

《黑暗2》与前作《黑暗》一样，Top Cow Productions编制的同名漫画为基础制作的。让“硬派”一词被知晓的这部漫画是以称为“图像的黑暗”的“黑”为基础的河岸的世界观为卖点，前作《黑暗》再现了这一风格受到了高度赞赏的评价，到目前为止销售数量超过100万份的大热游戏。



载具在游戏中起到很大的作用



稍后公布的《黑暗2》漫画

编辑：司徒 美编：哈秋

B 期待度		
发售日期	2011年第三季度	动作冒险
游戏公司	Activision	
游戏特点	电影改编	
推荐人群：变形金刚死忠们		



电影与游戏，到底谁成就了谁

变形金刚3：月黑之时

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

同名电影的前传

《变形金刚3：月黑之时》将玩家带领进入到同名电影的故事中，而且还将给玩家展示High Moon制作的地面区域，例如西伯利亚和底特律。《月黑之时》还介绍了一种全新的变形模式，被称为隐秘力量。尽管尚不清楚在这种模式下你究竟可以隐秘到什么程度，但是在这种模式下，机器人显得有点沉重，你懂的。

线上多人游戏模式再度回归，尽管High Moon对于这一点一直保持谨慎和低调，并且没有对在《塞伯坦之战》的基础上增加的新模式做出详细的说明。这个名为Escalation模式的新模式和《战争机器》中的Horde模式类似，但是却没有被过多提及。同样未被提到的还有在线上合作进行游戏，不过动视提到了在接下来的几个月里将会有更多的游戏细节公布。

不过因为是前传，High Moon在游戏内容上发挥空间是有一定限制的。很显然，汽车人和霸天虎的造型将和电影中是一样的，但是游戏并不会像传统的电影改编游戏一样完全跟随电影剧情的脚步。相反的，游戏的剧情是全新的，是连结High Moon和派拉蒙电影公司的一条纽带。


这是一个让人血脉喷张的时代


巷战

一款拥有自己思想的改编作品

“我们不打算让玩家玩到和电影一模一样的游戏，”High Moon工作室的游戏总监Shawn Miller说，“我们在构建一个全新的原创故事，这个故事和电影可以很好的衔接在一起，故事本身是电影剧情的前传。这样我们就可以在不破坏电影的基础上从建立一些角色和场景。同时我们还可以将焦点放在对个别的变形金刚的体验上。”

和《塞伯坦之战》不同，《月黑之时》没有提供独立的汽车人和霸天虎战役。不同的关卡会将焦点放在不同的变形金刚身上，每个关卡只能使用来自某一方的指定的机器人，包括大黄蜂、声波、威震天和铁皮，关卡指定的机器人是不可改变的，不过游戏性是完全统一的。

《变形金刚3》里面依旧含有许多原创剧情，但是可以想像成补完电影不足的地方。毕竟电影时间有限，柯博文还有大黄蜂的戏份难免被稀释，所以在游戏里面可以充份享受变形金刚们变形的特殊音效还有它们讲话时帅气的机械音。


敌人

承袭前作的操作

本作承袭《变形金刚》系列的第三人称动作射击游戏，操作也与前作相仿，如果玩过《变形金刚塞伯坦之战》的玩家应该更可以体会到那股熟悉的气息！除了左类比移动、右类比瞄准，左右发射键可以瞄准与射击，还有投手榴弹以及肉搏攻击，而每个不同角色也可以使用不同的LB及RB的特殊技能。

让人感到欣慰的是《变形金刚3》的操纵手感承袭前作《变形金刚塞伯坦之战》而相当的流畅，只是少了两段跳一时之间有点不习惯之外，也把弹药限制给取消，算是造福不少新手玩家。战役的部份则是单线的剧情走向，但是可以体验到博派与狂派的两派故事，唯一可惜的是不能与好友一起合作战役，但是好佳在！充满速度感的多人对战模式又回来了！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





双人同乐 格林机枪

邪恶帝国的袭击

《格林机枪(暂译，原名Gatling Gears)》是一款双人同乐的射击游戏，由《Greed Corp》开发商Vanguard Games制作，游戏将于Xbox LIVE Arcade、PlayStation Network和PC上发售。

当帝国开始它对自然资源的破坏与统治行动，它将唤醒“Gatling Gear”的退休领导者“Max Brawley”阻止帝国的行动。他将与他的姪女及他所信赖的“Gatling Gear”军队单位，破坏帝国的核心、摧毁一切邪恶的源头。

操作各种机器人

游戏中玩家会驾驶着巨大无比且拥有各种攻击性武器的机器人，以武力反抗破坏自然资源的帝国军。《格林机枪》不仅是一款配色鲜明、画面细腻的2.5D俯瞰式射击游戏，它更同时支援单机、线上双人合作模式，透过浅显易懂的机器人操控，一同与好友捍卫家园。

直觉式右类比方向射击已成为许多Arcade游戏惯用的操控方式了，当然《格林机枪》也采用了此种射击方式让玩家能更快上手。基本上，玩家只需依照敌人的方向扳动手把右类比杆，即能使机器人进行攻击。





机器人本体上都搭载了重机枪、高口径大砲、飞弹、高伏特电击，四种武器供玩家使用；如果在游戏的过程中遭遇到小型坦克，或具有防御性武器的建筑物时，可将右类比扳向目标的同时按下手把RT键，便能立即射出破坏力强的高口径砲弹。

强力的攻击

飞弹的部分除了能攻击大型建筑物外，也能透过标定射击的方式有效地摧毁目标，游戏的过程中按下手把LT键后，画面会出现一个橘黄色的圆形标定点，将它移动到想要摧毁的目标上放开LT键，机器人就会从本体上发射数枚飞弹攻击敌人。值得一提的是，《格林机枪》也拥有一点弹幕的要素在内，因此地图上出现的敌人也会塞满整个画面，所以高口径大砲与飞弹会无限量提供给玩家使用，只要稍微等待数秒后系统便会自动帮玩家补充。

最后一样威力惊人的高伏特电击，是当玩家无从抵抗敌人的攻击同时濒临机体爆炸时，立即按下手把Y键所施展的大绝招，使画面上的所有敌人瞬间秒杀。《格林机枪》不仅拥有细腻的游戏画面与双人单机/线上合作玩法，也设计有所谓的武器升级系统。玩家在游戏的过程中，杀死敌人后能取得黄色的材料，接着再使用这些材料到商店里升级机体上的武器，每种武器各自有不同的耗材所需数量，想要顺利将帝国军赶出家园的话，得要耐心收集场景上的材料。





B 期待度		
发售日期	2011年第三季度	射击游戏
游戏公司	EA	
游戏特点	双人合作	

推荐人群：喜欢小游戏的玩家

B 返回

三堂会审



微薄：t.qq.com/rekihe
微薄：t.qq.com/sky-23
微薄：t.qq.com/childsheep

夜审仙剑五

《仙剑5》初上市的时候出了很多消息，其中既有夸张的追捧，也不乏恶意的中伤。正是因为看了太多的此类报道，在拿到游戏的一刻，笔者心里的千言万语早已化成了一句话，那就是没有报以太大的期待。现在就让我们电攻青天审一审这游戏到底是不是“渣”。

仙剑向左，我向右



对于我这种以微操著称的玩家来说，回合制是我一直无法忍受的模式，因此对于中国RPG接触的并不多，唯独仙剑和轩辕剑，“大宇双剑”无疑是中国游戏史上最耀眼，最能玩出文化来的游戏明星。时过境迁轩辕剑已经没落，《云之遥》我不想再提；至于我们的中国帕拉丁（仙剑的英文翻译，Chinese.Paladin.），依然有待考证。

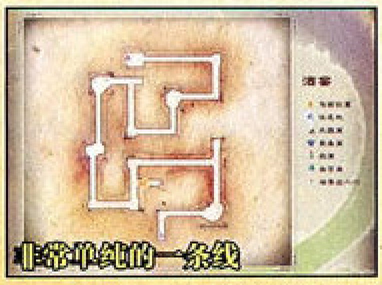
那些个记忆是否还依然深刻？

十五年前，《仙剑一》时自己还是个刚接触电脑毫无审美观念的小屁孩，DOS时代可玩的游戏并不多，这款带有科幻色彩的武侠RPG，适时的出现在大家面前，无论从时机、题材还有新鲜度上都给人以初恋的感觉。仙剑迷的集聚速度让人目瞪口呆，特立独行的游戏魅力征服了巫术崇拜者的心。十五年后，《仙剑五》时自己已经是一个深谙人情世故的大叔，仙剑所带给我的记忆是否还依然深刻？

迷宫，童年的阴影



仙剑一的迷宫让人有见到大海的感觉（小沈阳说他见到大海就想吐）



非常单纯的一条线

仙剑一、三的迷宫很变态，变态到让人脑抽筋的地步，这种全方位立体式上中下迷宫，走一步一地雷的高强度作战，给许多稚嫩的孩子留下了永远都无法抹去的童年阴影；而仙剑五的迷宫又太过儿戏，简单到不用脑子去思考。还是希望《仙剑六》里能看到一些困难又不失轻松，无脑又不失挑战的迷宫。

剧情，铁打的定式



一直没有太多关注的仙剑online

仙剑剧情一直有它自己的定式，小人物——高人指点——一夫多妻——天下大义、江湖恩怨——凄美爱情，这一次的剧情也没能逃离这个定式。游戏初中期，剧情的发展是比较具有逻辑性，剧情的展开都非常的顺畅，



这段对白未免有些老掉牙了

而且显得很自然。但是到了后期，给人的感觉就是为了游戏的结局而开始不断的拼凑各种条件，一旦所有的条件都满足，游戏也就走向了终结。

诗歌，曾经的感动

诗歌一直是仙剑里被人津津乐道的风景线，“仙灵岛上别洞天，池中孤莲伴月眠。一朝风雨落水面，愿君拾得惜相怜。”曾在一代里大量出现，五言、七言甚至有四言诗和长短句，虽不能和古人相提并论，但多少总能在仙剑迷心中泛起涟漪。但在本作中看到的机会却并不多，游戏开头好不容易在唐雨柔的房间外听到一首诗，还是来自于《诗经》。

这些个问题请引以为戒

请开仓放粮

自从iPhone4的饥饿营销在国内盛行后，笔者一直是嗤之以鼻，这种通过断货的方式而造成市场上的“饥渴效应”，从而提升人气和吸引消费

者眼球的手段让人所不齿，如果一再使用又或是引起跟风，到最后饥了谁又饿了谁？一目了然，商人动心思多赚钱也无可厚非，但在这种模式下会引起许多问题，老百姓不做正事，整天对着官网刷屏，希望能抽到一台；黄牛倾巢出动，再一次把价格太高，假货屡见不鲜，最后遭殃的依然是消费者，笔者用了一个多礼拜的时间去等待仙剑五标准版，至今依然音信全无，无奈之下只有走数字版这条路。到底是仓无粮，还是官无良，希望仙剑五能够引以为戒。

BUG是门艺术



随着游戏的不断深入，我曾被一只小鸡在桥中央，也曾打了一半BOSS按什么都没反应，面对BUG，笔者的心情有了不同程度的转变，从兴高采烈到面有难色再到痛苦不堪，最后竟又变回兴高采烈，笔者将游戏的兴趣转移到了寻求BUG上。这种情况，我曾在暴雪的魔兽世界里出现过，没想到仙剑五也有，果然英雄所见略同，BUG层出不穷。

结语

用了两天的时间终于把仙剑5打通了，心情出奇的平静，没有丝毫的波澜，也许正因为如此，才能够更加客观的评测这款印有中国游戏第一品牌烙印的作品。“品牌”二字，“品”在前，“牌”在后，品都没了，还要牌子何用。



我们不该期待一部“神作“诞生

首先虽然唐突，不过先将我最想说的，同时也是本文接下来重点的东西先提出来。或许我这么说会触怒一些狂热的老仙剑迷，不过我认为本次先将并没有网络上评价的那般不堪，甚至我觉得是胜《古剑》一筹的。当然我这么说的话，立马就会有诸多老玩家和我牢骚这个作为系列第五代的根本就没办法承载玩家这么多年来的感情。那么我想说如果可以靠感情来做好游戏，那么我们现在在游戏上打的感情牌无疑已经让我们的游戏进入奥斯卡的角逐了。客观条件就在放在那里，你们现在期待一部神级RPG诞生的心情就如同期望国足赢得世界杯一样。



其实在那个时代，这样的男主角是帅气的代表来着，不过现在大家已经不喜闻乐见了。

我们究竟要做一个怎么样的RPG?



其实游戏的乐趣是个很深刻的问题，有很多游戏并没有怎么样的画面，但是很有乐趣

老实说对于现在现在的国产RPG游戏让某猫不得不疑惑，总觉得走进了一个奇怪的领域。日本和欧美的游戏产业比我们发达这是肯定的，所以说借鉴也好说山寨也罢，都有着值得我们学习的地方。日式RPG强调的是体验，可以说除了为了开拓海外市场的《最终幻想》系列，其实都并不怎么重视画面效果，多为2D与2.5D的画面，而是更多的突出如何“杀”时间的游戏设计技巧；而欧美RPG强调的是扮演，整体游戏的精细度虽然比不上日式，但是通过第三人称视觉、自由度与良好的3D效果让你融入这个世界；可以说至今已经有了各自的流派以及自己的制作体系。

而我们的国产RPG在早期的时候，确实从日式RPG上借鉴了不少精巧的设计。但是不知从什么时候起这样的借鉴停止了，反而开始如同欧美游戏一般开始更加关注游戏画面。当然如果融合两方面的特点做一个《最终幻想》出来倒也不坏，不过就算是路人也知道在我国制作游戏不管是资金、技术还是经验都没什么可骄傲的。而且RPG本来就不是一个以画面取胜的游戏，真正强调的是内涵，有着唬人的优秀画面但是最后被人抛弃的RPG也不是没有先例。所以我们现在到底是一个怎么样的RPG游戏模式我还真的想象不出来，这应该就是中国特色吧。



如果这些过往的桥段可以有着简短说明就好了，不仅还是有没玩过《仙剑》系列的玩家的。

如果没有3D技术那就做回2D



这个搞笑的包子样还是蛮有趣的，不过貌似们前就看到男主角变成这个的样子。



同人游戏《幽灵船疑惑篇》虽然是喜闻乐见的老套桥段，但是却表现了作者不错的想法。

实际上许多的日式RPG都并没有那么的去注重画面，Falcom的“英雄传说系列”可以达到时代错误等级的将他的2.5D游戏引擎整整用上三代。其他还有例如《兰斯》系列、《战女神》系列等，有着那些所谓的让你两眼放光的优秀画面吗？没有，一点都没有。但是他们的系统以及各方面设定体现了属于游戏本质的乐趣去来吸引玩家，就这样一个2D或者2.5D引擎的游戏，但是你愿意在上面耗费自己的时间去体验乐趣，同时他们在故事上所作的文章让玩家在游戏结束之余就开始期待续展。

我们做不到这样的游戏吗？不，我从来不会这么认为。就像我前面说的，借鉴也好、山寨也罢，没理由做不出一个类似的，但是我们却选择了自己技术水平没达标的3D画面。这样就大大限制了我们像日式RPG学习的步调，最后又不可能做一个如同欧美RPG那样拥有自由度让你扮演的世界。我相信制作小组有着这样那样的创意与想法，实际上游戏中我可以感觉到游戏制作小组想要展现，却因为技术原因而阉割的东西。只要技术上不成熟，想法就是始终只是想法，充满乐趣的点子做不出就只能烂在肚子里。

所谓的好游戏于3D还是2D是无关经验的，我强调了很多次游戏最重要的是“好玩”，就算画面只是点阵，但是乐趣就是乐趣。所以希望下一次在看到的游戏宣传标语是能够自豪的说出自己在游戏性和故事上有着自己的特点，画面这个真的不用强求，没意义，符合自己游戏特色就好。

还有一点不得不吐槽的那就是现在国产RPG中常见的战斗中忽然出

现的对话，如果是事件或者特殊怪也就算了，在与一些普通怪战斗时也要加两句对话来硬生生增加互动性实在没有必要。打个比方玩家是猎人、小怪是猎物，猎人拿枪抵着猎物脑袋的时候可能会像童话故事那样和猎物拉家常吗？这些看似有选项的没头没脑对话，玩家其实只会选择一个结果，那么这个过程只是起到了增加练级枯燥感和打乱游戏步调的反效果。

我们需要的是什么？



《姜太公的小岛》也是一部将游戏乐趣本质表现出来的佳作，希望可以有更多人关心这样的游戏。

接下来我最想说的是这些，其实《古剑奇谭》也好、《仙剑奇侠传五》也好，在游戏出来后立即就受到诸多的评论，而这些评论的语言不管是好是坏我想都包含着热情与善意，中国人都喜欢“大”的东西，所以在这些热情之下大家都希望能够出现一部逆转性的神作来展现国产游戏的实力。但是，这样的热情与期待完全是无目的的盲目，不，这样的想法简直是发疯了。

游戏并不是数学，只要凑对条件就可以解出的因果式；也不是化学，只要按照配方就可以得到理所当然的结果。游戏是一项很大众、很平民的娱乐，但是需要近乎于无限的创造力、想像力以及等等其他诸多要素，这并不是通过。游戏被大众所需要，同时也应该来自于大众。就连对于电脑游戏产业并不怎么注重的日本，单单就其每年两届的同人展上发售的游戏数量，相信就已经超过了目前我们每年国内游戏的数量。只有在一个大家都有机会表现自己创意构思以及游戏想法的环境下，自然而然的会有属于自己个性以及经典的“神作”诞生。实际上许许多多创造了那些经典游戏的公司在那时都仅仅只是一个小工作组，并没有聚集越多专家的小组游戏就会越好玩的规则。相信没有任何一个游戏制作掌门人可以打包票下一作必然会如何成功，游戏就是这么活跃和充满创造性的不可思议的思想产物。真正好玩的游戏并不是专家研究出来的，而是玩家想像出来的，这正是游戏的魅力所在。


游戏倒是一开始就有不少萝莉的卖萌。

所以我们真的想要体现国产游戏实力的话，需要的不是一部神作，而是一个可以产生神作的环境，虽然以现在的情况来说要创造这样一个环境的想法无异于我在这里痴人说梦。但是只要是这样的想法不能去转变，那么永远只会出现一部部出现在唾沫纷争中扮演悲情角色的国产游戏。


有不少玩家都用本次仙剑的一根头到底的地图来进行一图流吐槽。

虽然遥远但是并不是没有希望，所以请稍微分一些心思去关注那些默默无名人物、在默默无名的角落、所制作的属于自己默默无名的游戏，他们或许昨天还是和你一样紧紧只是一名玩家，但是他们在今天用自己的双手将自己的游戏想法、游戏创意凝聚在了自己只能发出微弱光芒的作品中。国内单机游戏环境的恶劣程度，相信根本不需要我在这里需要浪费文字来说明，在这样的环境下那些微弱的光芒甚至可能都未曾被人知晓过。但是任何一个小小的关注都可能延续那个光芒，如果给他们机会，终会有一天其中某颗种子会绽放出没有人可以预料的美丽花朵。


其实知名的《英雄传说6》也是使用这种类型的迷宫，不过细节处理的更加圆滑、更加精巧




民居的柜子、桌子边都有可能藏着道具（别忘记靠近试试看按空格）

《仙剑5》初上市的时候出了很多消息，其中既有夸张的追捧，也不乏恶意的中伤。正是因为看了太多的 此类报道，在拿到游戏的一刻，笔者心里的千言万语早已化成了一句话，那就是没有报以太大的期待。或许正是因为“心如止水”的缘故，却意外的发现本作并不像个别论坛调查的那般差强人意，游戏有不少乐趣，若是能在早个三、四年推出的话，反响必定会空前热烈。

游戏画面

继续走3D路线的《仙剑5》，采用的是锁视角的设定。在城镇和迷宫中前进的时候，镜头会进行自动调整 ，不过，你倒是可以通过鼠标滚轴来缩放镜头。另外在系统的设置选项里，可以对画面的特效细节、阴影、水面反射等方面进行调节，配置不高的朋友可以关闭阴影来提高游戏的流畅性。

说到画面，就不得不提引擎方面的问题了。该作的配置要求不低，而在同等配置下，一些欧美大作如《龙腾世纪》、《辐射3》展现出来的画面质感都要远远优于《仙剑5》，这并不是说本作的画面惨不忍睹，满是马赛克，游戏中有不少令人动心的镜头，特别是“蜀山”，颇有些仙境的味道，但是，这样的画质真的对不起如此高的配置外加DX10的支持。话又说回来，《仙剑5》的人物原设及对话头像还是绘制的相当不错的，为啥不干脆就把游戏做成2D的呢？

游戏性


这一代里人人都可以用仙术了（山贼也会仙术？感觉有点假）

迷宫+回合战+明雷的游戏模式可以说是《仙剑》系列的标志，在这一点，《仙剑5》承袭了系列作的一贯风格。与此相对的，欧美RPG就很少采用回合制这种稍嫌拖沓的战斗模式，即时战的设定让玩家可以在短时间内扫平一干杂碎，更加专心于探索迷宫中的各式谜题、宝藏、机关和BOSS战。

当然，这并不是说回合制战斗不好，起码今年的一款《妖精阿瓦隆传奇》就是个回合制美式RPG，然而同样是回合制游戏，欧美人在设定游戏

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

的时候却巧妙地规避了玩家被困在迷宫中重复战斗的尴尬，玩家在游戏中探索的时候可以毫无顾忌地从没什么油水的一干小喽啰的头顶飞过。而在《仙剑5》里，虽然迷宫够简单，虽然你可以发挥风骚的走位从喽啰们的背后快速闪人，但是很多时候，你不得不耐心地花上3~5分钟的时间去应付一个个拦路小怪。



地图需要开迷宫里的宝箱获得，但有些地图藏的位置比较难找



尝试封印不同的怪物去收集各类不同的符文，让战斗有了一些期待

再看战斗。说到这里，就要一提游戏的仙术设定了，在《仙剑5》里，雷、风、水、火、土、阴、阳这7系仙术没有角色限制，只要使用特定道具就能让所有角色习得高级仙术。要注意的是，你得不断拿怪磨刀才能提高仙术的威力并获得使用高级仙术的权力。问题是，除了几个辅助、加血的仙术，大部分攻击、状态仙术似乎只是用来对付喽啰的，真的在面临BOSS战的时候，最轻松的打法却是赚“气槽”，然后对BOSS施加特殊技或合击技能，换句话说，该作的战斗就是在重复执行相似的命令，以此慢慢消磨怪物的血槽和你的耐心。

好在女主角小蛮的偷窃技能和男主角小姜的封符技能，多少给无奈的战斗增加了些许乐子。这里着重一提《仙剑5》的“封符”玩法，玩家可以通过击败处于“封印”状态下的怪物来获得各式符文，这些符文可以用来贴在拥有符文位置的装备或队列格子上，从而为角色和队伍附加效果。而在习得相应的制作配方后，玩家还可以通过合成系统组合出新的符文！话又说回来，要是可以允许玩家在迷宫中挑选自己感兴趣的怪物封印不是更好么？事实上，手机版的《仙剑》就有个御剑飞行的收费项目，可以规避一干没油水的喽啰，让你只打自己想打的敌人，难道《仙剑5》还得用这些不入流的手法来拖游戏时长？



据说获得三合一配方后，还有机会激活小游戏

剧情设定

欧美RPG的剧情讲究的是开放性和自由度。除了一根脉络清晰的故事主线，其他与主线无关的支线剧情往往是以支线任务甚至DLC形式存在的，这导致了欧美RPG基本上都是主线20小时，分支任务60小时的局面，有意思的是，玩家们却因此更着迷于探索分支剧情。

《仙剑5》里同样有不少分支任务，你需要和分布在各个城市里的NPC对话才能激活分支任务，但相对于欧美RPG的剧情分支，《仙剑5》的分支任务就真的是些消磨时间的小游戏了，譬如找鸡蛋、捉迷藏……很简单，然而也相当无聊。其实，游戏里有很多剧情并不影响主线的进程，譬如：林女侠偷宝剑、滑稽好笑的三个怪人组合……这些内容何必非要同主线捆绑？做成支线任务让玩家探索不是更有乐趣么？


活力充沛的小蛮，总是一副得理不饶人的样子



百姓纷纷表示……

二代： 俗话说“富不过三代”，而在游戏领域似乎也有着相同的“魔咒”，一些深受玩家喜爱的老牌经典游戏似乎在推出第五部续作的时候都会出现这样那样的问题，甚至完全颠覆系列的口碑，仙剑5成为令玩家失望的遗憾之作。

llsus： 仙剑5的确是糊弄玩家的作品，我不说剧情，我不说画面，我就说操作，一个最基本的内容，你去商店买装备总该知道那件装备哪个角色能穿，哪个不能，穿上比身上的好还是差，这么简单属性对比都没有，这还不是糊弄人？

网友： 网上相关的文章其实也很多了：批评的、赞扬的、故作沉思状的、群情激愤的……相反的，这个时候我心情并没有那么复杂，并不是说对国产游戏的感情已经淡漠到无视状态，而只是觉得其实大家没必要让《仙剑五》承载和背负太多的东西，也许它只是一款游戏：一款只不过由中国人制作的游戏而已。它既不可能承载起文化的传承责任，也担负不着收拾中国游戏旧河山的使命，它只是一款我们都很熟悉了的游戏续作而已，也仅此而已。

殊明哥哥： 仙5真滴让我太失望了啦，树叶居然有纸片呢，3D游戏居然有纸片呢，真是偷工减料啊，没诚意啊。

草木年华： 上软北软典型的国产游戏给我的感觉是：永远的武侠风格/永远的美术画风/建模、贴图永远上不去/动作生硬、完全没有动作捕捉/唯独是百转千回的感情故事在老外游戏上体会不到的，这是亮点。

refer123： 中国游戏界缺乏好的编剧，游戏策划，美工，这是人的问题，另一方面是中国的大环境不利于游戏行业发展。反正中国游戏界天时地利人和都没有，不彻底改变，就永远是第三世界国家。

苏民： 国内公司的技术限制，引擎再好，还是发挥不出来。现在的游戏哪个不是拼画面拼震撼，剧情什么的已经屈居二线了。要是鬼泣4的画面放在仙五里，豪华版的价买普通版我都去买。

蛋挞： 国内游戏不缺乏好的销售，但是除了销售手段之外就一无是处了。制作缺乏严谨的态度，设计缺乏让人眼前一亮的想象力。我们不能再吃老本了，需要创新。

推荐阅读接下来“微专栏”里有时右逝关于仙剑的看法。

会审结果：
仙剑五？做毛攻略



街霸4系列的最终完结？超级街霸4 AE(SUPER STREET FIGHTER 4 ARCADE EDITION)

CAPCOM是个很特别的公司，这点从《街霸4》系列在各平台的内容就可以看出。最初的XBOX与街机上的8人版，到PC上的17人版，之后又转战XBOX上的《超级街霸4》为35人，而现在到了PC版的《超级解霸4 Ae》则最终变为了39人。这些版本自然没有跨平台的事情，所以你想要玩这些时隔半年一年的版本就必须自动转战平台以及买新游戏，这么做是好是坏就由大家自己去想了。

综合评分	画面	音乐	系统	打击感	爽快度
9	8.5	8	8.5	9	9

推荐人群：《街霸》系列的粉丝，2D格斗爱好者

综合评价

《街霸4》的最终版本，多人物的经典格斗，虽然有部分不平衡的人物存在，但是官方表示会出补丁修正。

不过值得PC玩家庆幸的显然是现在最新版本有来到了电脑上，这款2D格斗界的大餐现在终于可以开动了。另外有一些值得一提的便是《街霸》作为一个格斗游戏并不是以华丽和众多的人物成为格斗界的一面旗帜的。它的强大之处在于格斗细节的调控与掌握，如果你连CAPCOM悉心制作的同门招式的差异都感觉不到而觉得怎么都是一个套路，甚至连指令系招式和蓄力系招式的差异都不明白的话，那么你更适合一些乱搓的游戏。

前所未有的39位人物

本次《超级街霸4 AE》加上隐藏人物后全员人数达到了真正39名，这样一个数量的人物数对于街霸来说还真的是相当少见的。其实之前上一版本XBOX上的《超级街霸4》也已经达到了35名人物，虽然时隔了这么就，不过我们PC玩家终于也有等到这一天的时候了。其中新加入的部分人物如果是《街霸》系列的老玩家的话，不仅不会陌生还会有着不小的亲切感，有不少《街霸3.3》中的人气角色都汇聚到这里来了。而一些新的个性人物相信也会相当受到欢迎。比如某猫就已经准备苦练韩国妹子了，所有的武术都是韩国发明的思密达。



这个可选择人物数量之多在街霸作品中还是比较少见的



其实许多老玩家都应该知道这个人物，不过却不一定认得出来，这位其实就是以前三人组《快打旋风》的主角，那个白衣服的可不是隆



以前的打车子、打木桶的奖励关回来了，这个时候总让人觉得这些格斗技巧真是不科学

而之前在上个PC版本中出现的人物也经过了各种平衡性调整，相信玩家在接触游戏后不久就会深有体会。撒加特不再像过去那么霸道了，一踢扫天下；我们写作“盖尔”被国内玩家读作“古烈”这位美国空军终于一扫之前的颓废，事实上某猫甚至认为加强的有点过；钢拳的对空波动拳也终于可以真正对空了，过去对空波竟然频频被跳掉的经历可是让我两眼泪目。



某猫决定苦练的角色，韩国无数必定统一全球



“古烈”老兄这次被加强的很彻底，甚至导致一些被克的角色根本没办法和他打

杀意隆与神豪鬼

本次AE的一大亮点就是两位街霸界传说的角色，杀意隆以及神豪鬼的加入，而且我们玩家现在可以选择这两位角色进行对战。虽然性能肯定是比不上电脑AI使用的版本，不然根本就没有平衡性可言，不过相信还是有着不少玩家想要尝试一下这两位霸气十足的角色。同样在本次AE中新出场的角色还有街霸3.3中的人气人物阴与阳，至于他们两位，下面的内容中我不得不尴尬的提到他们。

两位隐藏角色的加入让本次AE增色不少，让两位对决也是诸多诸多玩家的夙愿





希望不会仅仅就此完结

虽然本作确实是让街霸的爱好者们惊喜不小，不过却还是有着一个较大的遗憾。那就是新加入的两位人物“阴”与“阳”显然忘记加入平衡性调整的行列了，这导致这两位人物的实力成了S+级别。这对于一个以扎实细节作为游戏格斗界的街霸来说确实是很难让人接受的，同时在发售AE的时候CAPCOM竟然还宣布这将会是《街霸4》系列的最后一作，虽然CAPCOM说的话总是让人满怀疑惑，不过如果这句话不行成真的话，那么真的是一个让人比较遗憾的结果。

而在之后小野義德开设的腾讯微博中，著名中国街霸玩家，向小野提问今后能不能修改“AE”的平衡性，得到小野如下的回答：

“关于AE的再调整，我们也在和SF的团队协商，想找个机会改改试试……谁知道会变怎么样呢（苦笑）。”

从小野这番话中，联想到街霸开发助理曾说：“我们在搜集新的角色请求……”看来，所谓的“超级街霸4AE 2012”也并不是空穴来风了。只不过，也许小野现在还无法说服上层部，又或者《SXT》的开发已经让他分身无术……一切都是未知数，不过如果真的没有办法出现的话，希望有一个最终的平衡性修正补丁来解决这一问题。


希望之后能有补丁修改一下那些非平衡性角色吧

来挑战传说中的隐藏吧

据说这次的隐藏乱入人物相当的多，目前某猫就打出了杀意隆和真豪鬼，真钢拳那斯还是不见踪影，大家不妨一起来调整一下。故事模式限定，四位角色CPU的乱入方法，难度、时间无限制：

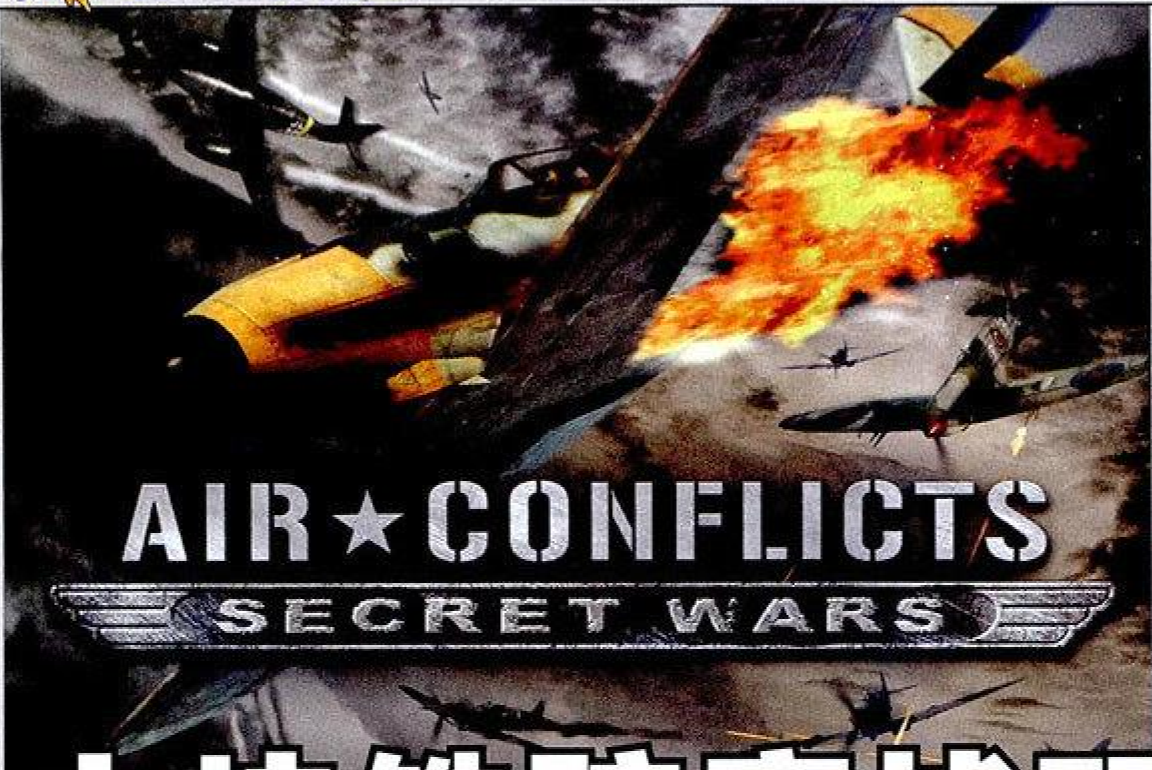
真·豪鬼：一直到打赢赛斯，都沒有接过关、输过任何一个小局，并达成指定的Perfect获胜次数，胜利符号必须为"P"（1回合制：1次以上、3回合制：2次以上、5回合制：3次以上、7回合制：4次以上）

真·钢拳：一直到打赢赛斯，都沒有接过关、输过任何一个小局，并达成指定的Perfect获胜次数，胜利符号必须为"P"（1回合制：1次以上 3回合制：2次以上 5回合制：3次以上 7回合制：4次以上）；达成指定的SC或者UC击败对手的总和次数，灯号必须为"S"或者"U"(1回合制：3次以上、3回合制：5次以上、5回合制：7次以上、7回合制：9次以上)；达成指定的First Attack次数，一个回合中率先对对方造成有效攻击（第一個沒有被挡住的攻击）(1回合制：5次以上、3回合制：10次以上、5回合制：15次以上、7回合制：20次以上)

真·杀意龙：一直到打赢赛斯，都沒有接过关、输过任何一个小局，并达成指定的Perfect获胜次数，胜利符号必须为"P"（1回合制：1次以上、3回合制：2次以上、5回合制：3次以上、7回合制：4次以上）；赛斯战结束的那一局胜利时必须用SC或者UC來结束，胜利符号必须为"S"或者"U"（比真·豪鬼多这一点）

真·狂鬼：一直到打赢赛斯，都沒有接过关、输过任何一个小局，并达成指定的Perfect获胜次数，胜利符号必须为"P"（1回合制：1次以上、3回合制：2次以上、5回合制：3次以上、7回合制：4次以上）；达成指定的SC或者UC击败对手的总和次数，胜利符号必须为"S"或者"U"(1回合制：3次以上、3回合制：5次以上、5回合制：7次以上、7回合制：9次以上)；达成指定的First Attack次数，一个回合中率先对对方造成有效攻击（第一個沒有被挡住的攻击）(1回合制：5次以上、3回合制：10次以上、5回合制：15次以上 7回合制：20次以上)；赛斯战结束的那一局胜利时必须用SC或者UC來结束，胜利符号必须为"S"或者"U"（比真·钢拳多这一点）







空中冲突
★秘密战争★

大块铁砣鏖战双翼老古董

综合评分	画面	音乐	系统	剧情	游戏性
7	7	7	6	7	7

推荐人群：二战军事迷　愿意尝鲜的射击游戏爱好者

综合评价

严格来说，《空中冲突：秘密战争》不是一个典型的飞行模拟游戏。它的主要内容是如何打飞机，而不是如何开飞机。平庸的系统和平庸的操作限制了游戏的创意。它难有成为一线大作的潜力。

老爷飞机巡展

游戏的背景设定在二次世界大战期间。游戏中共有16种飞机可以选择。品种包括二战中参战各方的大牌战机，几架一战时期的老古董（飞得还没咱高铁快）还有几架传说中的飞行器。这些充满着怀旧味道的飞行机器相信能够引起二战军事迷的兴趣。

游戏的画面基本上符合DX9.0的标准。在图形方面，视觉效果也算能令人的眼睛高兴起来。飞机模型做的十分精细。图像的细节也不错。飞行中，我能看到飞机的金属外壳泛出的淡淡光泽，也能看到地面上的树木和房屋。在和敌机近距离交战的时候，我还能看清楚对方飞机上的标记。

但游戏在图像上也有不足之处。飞机的损伤模型是预先定义的。在飞机爆炸碎片散落四方之前，我看到自己的飞机总是差不多的破样子。游戏中对于光影的处理也缺乏技巧性，特别是在天气造成的光影变换中，颜色的表现实在让人不敢恭维。我猜游戏的美工大概是追求一种纯悠闲的风格，而不是追求“现实主义”高仿真。


传说中的Gotha 229，德国人二战的时候就有这货了


老飞机的驾驶舱就是这么寒酸


不同的气候状况会对飞行影响，但是天气的视觉效果让人心里发毛

自由翱翔蓝天的梦想

游戏的大多数场景都是集中在低空领域。如果强行把飞机拉高，会被提示有失速坠毁的危险。话说回来，我又能指望这些老爷货爬多高呢？

至于实际飞行，它是非常直观和简便的。您可以从预设的集中操作模式中选择一个（1.主键盘2.主鼠标3.手柄）。如果有手柄，那当然是用手柄操作最好。如果没有的话，键盘适合那些追求飞行模拟体验的核心玩家；而鼠标适合喜欢轻松射击的休闲玩家。无论用哪种方式，都只需要花一小点时间就能熟悉飞机的操作。

《空中冲突》的操作远不及某些主流飞行模拟游戏的复杂。没有燃料限制，没有难读的仪表数据，没有气流干扰因素。它的定位是轻松简单的飞行，没有压力，纯粹的娱乐。


射爆你丫的，纳粹

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


双翼的老古董性能太钝，一个高G急升就屏幕泛红


特技飞行——翱翔蓝天的梦想

空中的追逐缠斗

二战那时候，视界外的空对空导弹还没研发出来，所以近身缠斗是《空中冲突》的主要战斗内容。战术选择上，最有效的就是“绕到它的背后射爆它。”游戏中的飞机载弹量基本是无限的，不用担心按下扳机几秒钟射空了。当然游戏也不是随便想射就射：机枪会过热，导弹和炸弹采用重载冷却时间限制火力。

既然是一个简单的休闲游戏，战斗模拟自然就不包括空气动力仿真，结构损伤及气动影响仿真。不同部位受损不会体现出不同的损伤效果。炮火不会切断飞机的水平舵，方向舵或是副翼的操纵索；飞机受到的损伤不会导致你无法正常驾驶你的飞机：你要么被打爆，要么没事，不需要掌握迫降的技巧；就算炮弹在你翅膀上捅个洞，你也不会感到飞机的平衡被打破；游戏中有“暴击”的概念，相当于弹药直接击中油箱。不过这个暴击几率仿佛是只看人品的。







除了近身缠斗之外，游戏也有轰炸元素和潜行元素。玩家仿佛是游戏中唯一装备有机载雷达的飞行员。即使是在索普维斯骆驼(Sopwith Camel)这样的老爷飞机上，一样可以在屏幕左下方看见一个雷达。利用好雷达的提示，可以轻松完成大部分战役挑战任务。


重型轰炸机除了载弹大一点，操作上没什么不同


贴地飞行以达到潜行的目的

小电影样的战役

战役的女主角名称DeeDee。早先过着机会主义者的生活，干些白酒走私之类的勾当。后来DeeDee和她的朋友卷入二次世界大战。同时也开始了和她自己的秘密战争：探索她已经消失的父亲的故事。游戏就是建立在这个基础上：DeeDee通过49个冒险任务，参与到7个不同的历史抵抗运动中。在各个场景之间，游戏通过漫画连接。这种交代剧情的方式，让整个游戏有一种电影感。完成战役后，你就会觉得假设能拥有这样一个飞行员，直接就能赢得第二次世界大战了。

照理说这是一个不错的故事基础。但是游戏没能把娱乐性和故事性结合起来，大多数时间，我都感觉看着故事和打飞机是两件分开的事情。另外战役关卡的设置也让人难以提起兴趣。大多数的战斗都是类似的。后期无非就是有了时间限制，难度增加了。个人印象最深刻的是某次保卫大桥的任务。第一回合是干掉3架来袭轰炸机；第二回合是在限制时间内干掉3架来袭轰炸机；第三回合是在限制时间内干掉又一波来袭轰炸机；第四回合是在限制时间内干掉又一波来袭轰炸机……如果你说这是一个挑战极限的无限循环游戏，那我也就认了（比如说生存大挑战什么的），但是你把一个游戏中普通的关卡搞成这样，这实在是太让人厌烦了。这款游戏的关卡设计师一定有着非常奇怪的个人趣味。好在游戏中有两次可以跳过关卡的机会，它们就是为了那些实在不堪其辱，受不了的玩家而准备的。


战役之间用漫画衔接，电影感强





爱丽丝疯狂回归 最优秀的中国制造 却贴着外国商标

综合评分	画面	系统	操作感	剧情	游戏性
8.5	9.5	8	8	8.5	7.5

推荐人群 动作冒险游戏爱好者，喜欢黑色漫画和恐怖情节的玩家必玩

综合评价

有光明就有黑暗，两者互依互存，童话故事只告诉我们光明，社会现实来告诉我们黑暗。扭曲了的童话，夹杂着血淋淋的仙境和被污染的童心，巨大的反差带给人强烈的视觉冲击！

操作设定

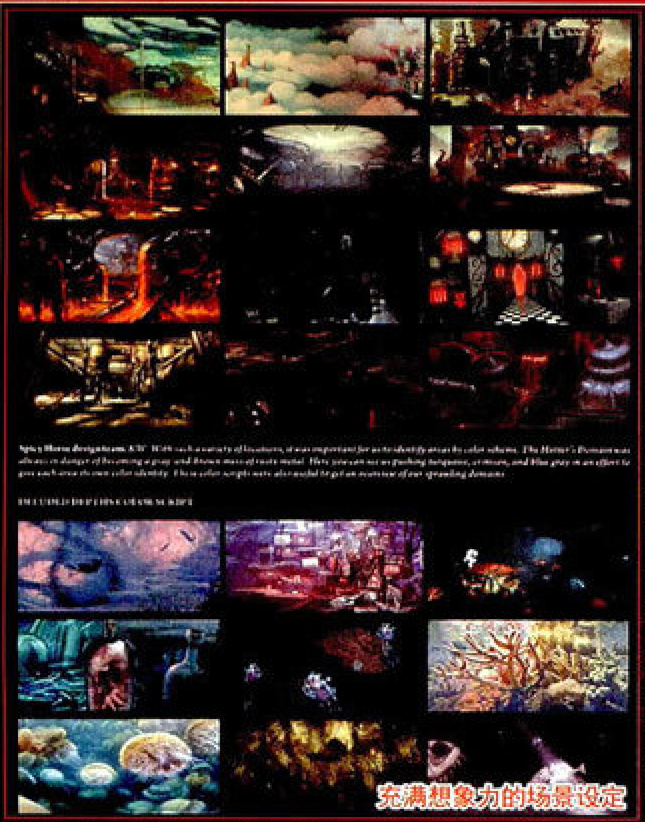


阿汤有话说

看到游戏标题，或许玩家们有些纳闷，明明是EA电子代理的国外游戏，为啥要说是国产呢？好吧，在介绍本期专题之前，我们就先来聊聊文章标题。首先这个国产是要加引号的，如果不是官方在发布会上有所介绍的话，几乎没有人会知道，这款游戏的制作人员绝大部分都是华人，开发工作室Spicy Horse（麻辣马）也位于上海市，除了游戏并未在中国宣传和发布以外，整个开发过程也是在极其保密的情况下进行的。不用惊讶，其实这就是我们中国游戏开发业的现状，和很多高新技术行业的情况一样，实质上他们并非在开发创造游戏，而只是在加工复制游戏。从《爱丽丝：疯狂回归》上我们可以看到，中国不缺乏顶尖的游戏开发人员，但中国玩家所能玩到的却仅有一款已经被炒冷饭炒得不能在炒的《仙剑奇侠传》和绝大多数都是品质低劣的网络游戏。那我们缺少的究竟是什么呢？

记得大叔有一次外出采访，在上海闸北区某个产业园区里，忽然发现了美国动视（Activision）的办公楼，隐藏在园区的角落里。这可是全世界玩家都梦寐以求想要朝拜的圣地啊！当然，作为全球最大游戏开


中国的游戏开发环境很难培养创意思维


充满想象力的场景设定

发和发行商，在上海这样的城市建立分公司毋庸置疑，但却以如此低调和保密的方式，却让人很难理解。带着这种疑问，我走进了办公楼，在明示了自己的身份后，一位貌似是对外联系的工作人员出现在我面前，当然，我的兴奋很快就转变成失落，想要深入采访的请求被拒绝了，相互交换名片的提议被拒绝了，哪怕只在大厅里拍两张照片的离开条件也被拒绝了，这位外联虽然很客气，但在他的身边我仿佛又看到了“华人与狗不得入内”的牌子。出来后问园区门卫，才得知这个公司主要从事封闭性的游戏研发，进出人员管理得很严格，那他们保护的究竟是什么呢？

我还看到过这样一则报道，是登在国外游戏网站上的，在去年的第二届中国独立游戏节上，媒体采访了两位入围的游戏开发人，他们分别是来自与中国华中科技大学和新西兰多媒体设计学院的学生，媒体问他们毕业以后想做点什么？中国学生说：他想成为一名优秀的游戏开发者，想创业，开办一个游戏公司……而新西兰学生说：自己只想去设计火车头……而他开发的游戏也是一款火车模拟游戏，玩家享受操控火车头，穿越美国著名地区的乐趣！这则报道看似中国学生的理想远大，而新西兰学生有些不务正业，但是从深入的角度去思考，你是否会觉得，中国学生早早将自己的职业和未来与游戏开发做了捆绑定位，而那位新西兰学生却只是把游戏当成一种娱乐工具去对待，那这两者的态度究竟又有什么区别呢？

我问了这么多问题，或许早已被解答，而中国的游戏人当然也心知肚明，但却无力改变这种现状，中国软件产业知识产权的恶性循环以及游戏行业目的性的扭曲，已经彻底抹杀了中国游戏开发者的创造性和中国游戏的娱乐性。在国外会有那么多平台，那么多种类的游戏，而国内却只剩下了网络游戏，用一位玩家简单的话来说：其实就是人玩游戏和游戏玩人的不同。这个话题我们已经谈了无数次了，所以，当我看到可能是本年度最优秀的中国制造游戏，却贴着外国商标大卖特卖的时候，我也只能苦涩的一笑置之。有人说，这是中国游戏业发展所无法回避的阶段，它最终会从加工业转变为制造业。是这样的吗？如果是这样，那我希望这种转变能快点到来。

好吧，说了太多的感慨，差点忘了本期真正的主角——《爱丽丝：疯狂回归》，下面，就请大家跟随大叔的视线一起来感受和评价一下这款优秀的作品吧！



绝对颠覆性的冷血爱丽丝人设



创意改变世界 黑暗也有色彩

说实话，对于爱丽丝的故事我知之甚少，但至少我刚看过迪士尼最新的电影《爱丽丝梦游仙境》，所以当我了解到《爱丽丝：疯狂回归》剧情的时候，差点没从椅子上摔下来，游戏将这位漫画电影中纯洁爱幻想的美丽女孩颠覆得无法用言语来形容，整个剧情也被黑色恐怖氛围所笼罩，爱丽丝在其中成为了一名敏捷、冷酷、身手不凡的冒险者。在游戏中，除了爱丽丝是为小女孩外，你无法找到任何原著的影子。严格意义上来说她是日本改编动画剧《恐怖爱丽丝》时隔10年后的续作（看来游戏也借鉴了日本人变态的想法）。爱丽丝要努力在那场让她失去全家的火灾的情感创伤中恢复。在精神病医院的10年以来，她获得了医生的照顾，努力帮她克服噩梦般的幻觉。但她的精神病并没有被治愈，于是她踏上了寻找幕后黑手的旅程，而这一次她更是要找到杀害自己双亲的凶手。游戏的背景在19世纪伦敦和魔幻梦境之间来回切换，整个黑暗的魔幻世界充满了想像力，带给你各种惊悚的理由，奇形怪状的魔物士兵，充满了恶作剧的谜题和小彩蛋，还有迷雾重重的轮动街道都让游戏充满了未知性和探索性。相信所有的玩家都会和大叔一样，被这种充满创意并完全突破原著束缚的剧情所深深吸引，所以游戏首先在策划和设定上就已经受到了玩家的肯定。


建立在树上的城堡


游戏里的想象空间是无限的


独特且庞大的钟壶城

多种战斗方式 挑战你操作极限

注重操作，是国外同类型游戏的核心内容，这点在《爱丽丝：疯狂回归》的游戏内容中并没有太多改变，平台上到处都散布着战斗——在继承前作概念的基础上大量运用现行技术来完成主角动作上给玩家带来的视觉享受。从根本来说，游戏是将解谜、打斗和动作冒险游戏结合在了一起。但又降低了解谜和收集部分的难度，让游戏尽量显得简单（这是必需的！），但你接触游戏后，还是会发现，要真正掌握主人公的所有技巧也不是那么容易的事情，而要收集游戏中所有的道具，更是挑战你耐心的一件事情，你需要检视游戏的每个角落。游戏的战斗流程很流畅，尤其是动画，相当有代入感，爱丽丝从一个地方移动到另一个地方时没有停顿的感觉。闪避也很快，这让爱丽丝成为了一个不折不扣的萝莉杀手。另外，丰富的武器允许玩家完成多种连击。比如说用Hobby Horse击倒敌人，然后用Vorpal Blade击破他的护甲，最后用Pepper Grinder让它打喷嚏打到抓

狂。除了战斗，在冒险探索方面也是相当的有趣，爱丽丝可以在仙境通过连续跳跃、漂浮、穿越和缩小等技能让整个世界看上去更独特。

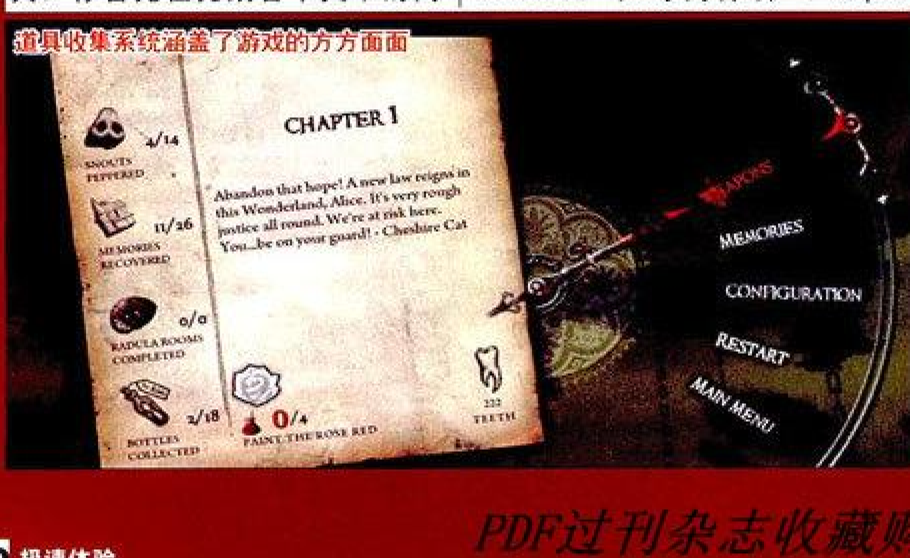

胡椒研磨机可以远距离瞄准射击


近战小刀在积蓄能量槽后可以进入子弹时间，攻击力翻倍


雨伞的反弹貌似只有打BOSS时才能用

道具收集系统 是游戏内容的主心骨

先前在故事背景中说到爱丽丝寻找过去的记忆，这其实也是玩家的任务之一，玩家需要收集散落在游戏各个关卡里记忆，来满足游戏的通关要求。除此之外，包括道具、情节片段、密室挑战等等都兼容与这套收集系统。特别是游戏道具，你首先在完成各个关卡的同时，先要收集他们。不得不说的是我对游戏设置中的道具用途感到惊讶，它们大多数都在战斗期间开始起作用。第一件同时也是最重要的武器就是爱丽丝的切肉刀——“斩首刀片”（Vorpal Blade），其次我得到了胡椒研磨机（Pepper Grinder）和时间炸弹（Teapot Bomb）——前者可以看作是一把远程攻击的格林机枪，而后者可以投掷和远距离引爆，在我后来遇到的谜题平台上，它甚至可以被用作砝码。研磨机是非常有用的武器，但在使用中它的“升温”速度相当快，所以最好选择以高准度点放的方式开火。它看起来就像真的一样……还有一把能反弹魔法攻击的伞，当然它只有在特定的时候才能被打开。看到这种生活用品落在娇小的爱丽丝手里变成一件隆隆作响的武器真是太不寻常了。不过话说回来，仙境中本来就到处都是些不同寻常的事。最终，所有的武器都可以升级提升属性，但你必须收集牙齿（类似货币的作用）。



道具收集系统涵盖了游戏的方方面面



收集物通常都藏在角落



武器可以升级


这么多内容要完全收集还真不容易



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

丰富的游戏要素 总是充满探索欲

随着我深入进行游戏章节，更多游戏新要素展现在眼前，当然也出现了更多挑战平台，爱丽丝被赋予了一种任意缩小的能力。世界上到处都有不为人知的隐藏平台，而这些平台只有缩小后的爱丽丝才能发现，当她回到正常状态时，这些地点的重影将立刻开始缓慢消失。有时这些路径将是完成游戏进展的唯一途径，然而更多时候它们只是被用来找出隐藏区域以收集躲藏的回忆还有……牙齿。

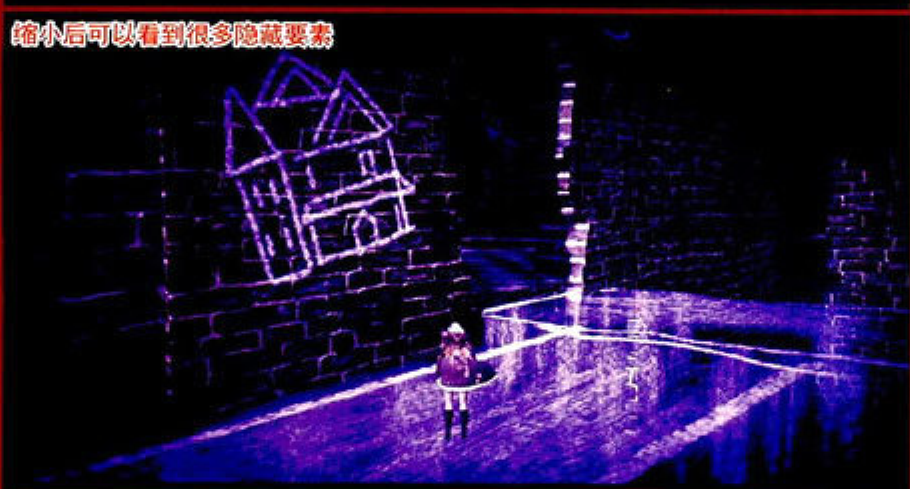
怪物也会随着游戏的深入而变化，不同的关卡应对的方式也完全不同，包括就像疯狂种马一样的茶壶，令人毛骨悚然的挥舞叉子和用盖子作为盾牌的小鬼。两种敌人都有自己的弱点：茶壶在它们的独眼遭到攻击时会眩晕，只有这时才能攻击它们；疯帽子的手下在攻击前有预兆性动作，利用这点避开它们的攻击，当它们攻击落空的叉子打到地上时，爱丽丝便能进行反击。

当然还有那些充满变化诡异得让你无法想像的关卡设计和BOSS，让你有时觉得自己是在玩一款跳跃游戏，有时又在考验自己的指尖能力。


时间炸弹很好用哦


有些关卡跳得我心烦


家用机版本还可以购买个性化套装


缩小后可以看到很多隐藏要素


缩小状态有点梦中梦的意思

没有完美 游戏缺点汇总

以上的一切听起来都是好极了，游戏肯定是出色的，但并不代表其完美。最后，还是让我们找出一些缺点吧。游戏最大的败笔，应该是在过关流程的重复性上，几乎每一关都是跳跃、探索和收集，尽管充满乐趣，但时间长了之后也不免让人感觉枯燥。隐形的墙壁让探索流畅度大打折扣。玩家也无法查看过去的对话。另外，有些看似能通过的地区，其实也无法进入，只有在游戏流程允许之后才能继续，这很容易让玩家走入死胡同而无法继续游戏。而当你玩到游戏后半程，你会发觉画面风格前后不一致了，后来我才知道，貌似是官方对游戏画风不太满意，临时更换原画师得结果。但这种情况发生在一款成熟的游戏中未免有些不够专业吧。总之，《爱丽丝：疯狂回归》是一款稍有瑕疵但是却值得一玩的游戏，是大叔本年度至今玩到的为数不多的几款可以称为大作的游戏之一，推荐给大家，玩了以后晚上可别做噩梦哦！接下来请继续关注后文中的游戏攻略细节。





Tips 掉脑袋切切可以无视攻击硬直直接快速闪避。



爱丽丝的血腥华尔兹

爱丽丝：疯狂回归

第一章：破碎的记忆

我们的爱丽丝回来了，虽然很血腥很暴力。游戏开始我们便处于彭比博士的治疗中，治疗过程中爱丽丝的仙境发生变化充斥着浑浊血腥与暴力，博士不停的指导我们回到仙境中……



爱丽丝对于治疗效果很不满意，博士（兼职医生）叮嘱爱丽丝去取药回来。出门后一直从走廊的主干道下到一楼，出门后我们看到了大街小巷，整个世界都阴沉沉的。往左边的小道一路前行会看到一只白色小猫咪。爱丽丝对这只小猫咪产生了兴趣，一路跟随小猫的步伐我们走到一个阴暗角落，遇到护士维特莱斯。跟着护士到顶楼鸽子笼处我们随即落入了仙境……

重回仙境



一路上在漂浮的牌九和蘑菇的指引下一路来到缩小药剂所在，爱丽丝在此之后可以按CTRL键进行缩小了，缩小后能看到一些地图中的隐藏要素和避开一些怪物的攻击。

缩小后我们能进去那些钥匙孔了，很多隐藏的记忆等都在钥匙孔后的小房间了。从蓝色蘑菇来到下一个场景，从滑梯滑下后我们可以在路上得到爱丽丝的经典武器餐刀（掉脑袋切切）……并且还有几只可怜的小怪诡秘弃灵来给我们试刀，CAPS LOCK键锁定敌人SHIFT键进行闪躲可以无视出招硬直。

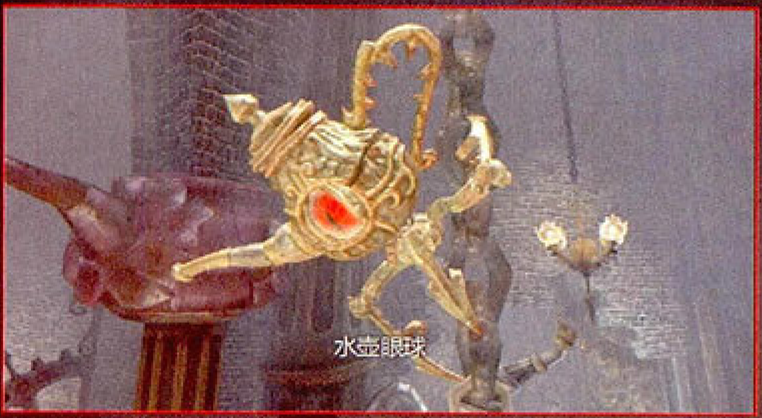
一路下来我们会来到公爵夫人的房子，得到辣椒研磨器就算是枪了。遇到新敌人闪电蝇（就是螺丝样的苍蝇）也是需要锁定才能射的准。TAB键切换目标。从前面的上坡走到山坡顶上解决完怪后再射猪鼻子就好了。PS：游戏中找猪鼻子真够恶心的了。除非你开个大大的音响。射击鼻子后会出现装有牙齿的篮子或者密道，通往下一个地区的道路等等。

来到一个悬崖峭壁，底下的管道开始喷射出岩浆，不过底下会有蘑菇帮助越过。来到一个像车站的地方通过旁边的蘑菇跳到崖壁上可以轻松的虐怪了。先前捡的牙齿应该够我们升级一次餐刀或者研磨器了。推荐餐刀，DPS比较重要嘛。火车掉下悬崖后继续前进，进入山洞后后方的道路被落石堵住。来到一个满是茶壶的山谷，遇见新敌人狂人没啥威胁度，但是要小心拿着盾牌的在他攻击你的那一刻避开，绕道其身后攻击。





在悬崖边缩小后可以看到隐形的桥和钥匙孔，躲在紫罗兰中可以缓慢回血。在吹响召唤缆车的喇叭后进入了帽商的地盘。通过喷气上到高处.一路的路段都是利用喷气跳跃来完成，没有什么难度，唯一注意的是已经在落地处等着你的敌人。



在后面的平台等着你的是茶壶怪，喷出的滚烫茶汁会造成范围攻击，小心避开利用胡椒枪射击他的眼睛，等他趴下露出眼睛时狂用小刀砍眼睛。杀完后从打开的铁门处进去踩下机关立马跑上升降机。沿着管道来到最顶层的机关处，打开进入打开后的门。路上我们还会捡到一个兔子玩偶一样的炸弹，可以炸门，暂时压住开关。虽然可以用于攻击但是你平常绝对想不到会去用的！！此武器可以代替你嘲讽啊，大部分怪物会被响声吸引，但是有一小部分不会。



不再是帽商的地盘



从燃烧着火焰的门来到另一个地点（多啦A梦的任意门啊！）战斗开始后我们的爱丽丝变成了疯狂形态，这是在只剩下1血的时候才能按回车键（ENTER）触发的，当然DLC中的血肉女仆装也具备了随时发动的特效。使用胡椒枪射击对面的红色的时钟让其变成绿色后跳过平台到达对面的房间。

见到可怜的帽商后我们觉定帮助他。左右侧的铁门全部被炸开后，将兔子炸弹放到了右侧的机关平台上，然后跑到了左侧的升降梯来到上层。



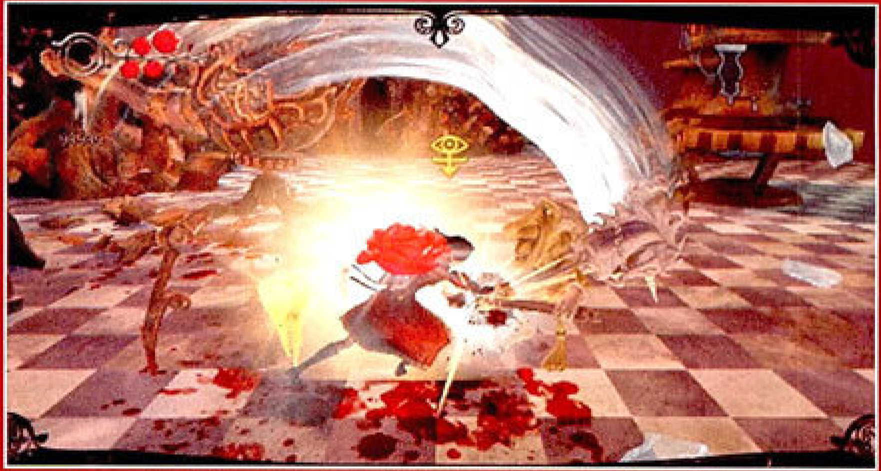
我们会在此获得雨伞，同时我们会遇到更强大的疯狂奔灵（俗称三头怪），普通攻击不奏效，在其扔出炸弹的时候按E键反弹炸坏其防御用手臂后可以使用餐刀狂砍了，但是它依然可以使用格斗反击，在攻击一瞬间闪避即可。消灭以后射击时钟开启机关。

坐上左边平台上的矿车来到满是红色岩浆的地下通道，中央的平台侧面有红色机关是让两个平台上下移动。顺利的来到对面平台，平台上的几个茶壶利用闪避很容易解决，跳下平台后拉下钥匙洞内的机关。利用升降平台进入最上方的房间后，将这里的几个茶壶杀死后从右边跳上了石台转动机关，上方的冰球启动将室内的岩浆全部凝固后进入了之前被岩浆覆盖的洞穴。



出来以后借助喷气来到平台上。打开机关来到控制室，我们的目标是杀死正在控制岩浆的怪物，拿回帽商的手臂通过升降台一直到达了机关处。打开机关后从左边被自己炸开的铁门跳了出去，岩浆已经不见，道路平坦的跳上右侧上方的平台通过隐形的桥梁。

跳过岩浆上浮动的地板，打开了最后一道机关。跳上玩具鼠的控制台打开机关后，爱丽丝跳入了打开的地洞。仍然踩下一侧的机关后从另一侧乘电梯到顶部，前往右侧的平台坐矿车下去。射击右上方有个铁块下砸的机关后出现平台，跳过平台。将兔子放在了右侧的机关上后迅速通过了暂停的机关，这里一直要用到兔子压机关的配合，而下压铁的机关可以用闪避冲过去。在最上层踩下机关后迅速跳下进入打开的门内，这个房间中要躲避下压机关的同时把所有的茶壶杀死，并且射击墙上的机关后进入打开的铁门。爱丽丝沿着笼子一直向上，中间的机关都十分简单。



见到了这里的控制人玩具兔，这里需要注意的就是掌握好铁块的下砸时间才可以顺利通过。最终的机关让玩具兔彻底失败而逃。成功的帮助帽商将四肢和礼帽组合完毕后，帽商背起爱丽丝来到了巨壶的内部并且帮助爱丽丝打开了前方封闭的铁门。

通过一些简单的机关[注意要多留意墙壁上的红色时钟机关]，在一个薄薄的地板上放置炸弹兔炸开后跳下，打开了帽商未能打开的铁门。冲到平台后爱丽丝看到了之前的玩具鼠和玩具兔驾驶巨大机器人想要阻拦，但是却被帽商轻易击破，但帽商也因为自己的莽撞再次受到惩罚，爱丽丝也随即陷入了深渊之中。



第二章：寒冷地带



当爱丽丝醒来的时候发现自己身处港口，原来被两个船员搭救，昏昏沉沉的爱丽丝发现自己再次回到了现实世界。爱丽丝看到木桥另一侧的那只白猫后跟随上去，在一个房子前看到二楼的肥女人正在和楼下的男人交谈，看到爱丽丝后让她到二楼说话。

来到二楼后爱丽丝正好看到刚才的男人在殴打肥女人，爱丽丝上前制止却被男人打晕，昏迷中的爱丽丝再度进入噩梦。这里是一片蓝色的冰冻世界，四处的海星是爱丽丝收集牙齿的好去处。当爱丽丝消灭几个黑色怪物后从空中出现一个巨大的野人头，还在向外吹气，这是机关的一种，不要被它吹到。



在洞穴底部获得了新的武器——小独角砸砸，小独角砸砸配合小餐刀可以使出不同的连续技（不知道算不算的上）然后将区域内的冰鲨都杀死后，跳上平台。用独角可以砸开有独角头的冰墙，这样可以一路通过了。注意爱丽丝的脚下也是有马头标记的冰墙的，在第二章中收集要素会更加难寻，但只要找到方法就可以了，方法很简单只要在每一个场景都缩小后四周察看一下就可以发现不一样的东西哦。中途的滑梯很长，到底后可以进入到了黄色贝壳之中，在这里猫会给爱丽丝出一个关于女王的题目，选择最后一项可以得到好东西。

潜艇大战



出了贝壳后借助蘑菇跳上石台看到了远处的漂流瓶，一路跳跃后钻入漂流瓶的裂缝，这时几只机骷髅鱼开始攻击瓶子，瓶子破裂后爱丽丝随着小船进入了海底。驾驶小船前进，这里变成横板射击，可以射出炮弹或者向下方释放炸弹，只要在生命全部消失前到达对面就可以了。

小船被骷髅鱼摧毁后爱丽丝和海龟船长掉到了一处海底，在海底隧道中爱丽丝需要跳跃在水母之间，并且躲避空中的红色水母袭击。进入火焰木门后获得了钥匙，遇到了隐身人的话要先用胡椒炮攻击他手里的炸弹才能迫使它出现。踩下右侧的地板机关后空中浮现时钟，射击后空中平台出现可以跳到对面。





通过了平静的海底小镇后从另一侧继续跳跃前进，记住铁箱子要用木马才可以打破，里面是金牙。基本已经熟悉这些机关套路的我们可以完全没有悬念的进入到最上方的一个大建筑内，在里面遇到了昏睡的海狮和海盗。交谈后从左侧的楼梯上行，跳下平台后会遇到一只螃蟹，这个螃蟹用小刀是没有办法攻击的，需要爱丽丝等待它发炮后用雨伞将炮弹挡回去，这时螃蟹会肚皮朝上，快速过去用木马砸。两次后螃蟹的炮筒断掉，然后需要闪避螃蟹攻击后继续用木马砸。不要以为只有一只哦，后面还有两只在等待。



进入高台的鱼嘴内，和红色章鱼交谈后只能答应章鱼那无聊的捉迷藏游戏。跳到对面全是红色酒瓶的地方，左边最里面发光的就是，被砸开酒瓶章鱼再次飞走。从右侧跳跃隐形平台到对面，进入钥匙洞内可以看到章鱼所在的红色瓶子，打开后章鱼再次飞走。踩机关打时钟这一套已经习以为常了，所以到了第三个台阶后直接找到章鱼的瓶子打破。

音乐会



章鱼打开铁闸门后进入里面的鱼嘴洞穴，在空中见到了玻璃鱼交谈后发现有三个喇叭洞敞开着。爱丽丝首先进入了左侧的黄色喇叭洞，将这里面的黑色怪物消灭后砸碎透明的覆盖，鼓乐开始正常演奏起来。另外的两个洞穴用同样的方法可以打开音乐演奏。回到玻璃鱼处需要通过一个音乐测试，就是随着屏幕的提示按下相应的按键就可以了。

跳下平台后消灭掉三只螃蟹，空中的睡床缓缓落下并且开动了石台机关，沿着石台跳上进入刚刚打开的小洞口。经过一段水母区后爱丽丝来到另一个空中有睡床的地方，仍然消灭这里的敌人后继续进入打开的洞口。





这里见到贝壳MM和地上的拼图机关，但是由于拼图的数量不够所以爱丽丝还需要在附近找到另外四块拼图。拼图都是在周围的两个区域找到的，其中有一个是在钥匙孔中，要细心。得到四块拼图后开始正式的拼图游戏，按照背景的要求将拼图拼完整，右下角的一块留出空来，只有五步可以移动，其实联系两次就会了。（要解释太麻烦了，不行可以跳过，对剧情无影响）成功后贝壳MM进入了打开的鱼嘴洞中，爱丽丝也随后进入。



我只想做个好人



海盗骑着海狮前来，墓地的铁门关上后出现幽灵，这个幽灵的行动速度很快要一直闪避到它自己坐下休息时上前攻击，当它拿出炸弹的时候用胡椒炮攻击它的炸弹。爱丽丝进入打开的铁门中，将这里的敌人尽数消灭后坟墓中出现幽灵请求爱丽丝的帮助，并且打开前方的铁门。

来到平台上看到前方的三个骷髅门后进入已经打开的最右侧的门内，战胜了这里的海盗幽灵后跟随着蓝色海马一直跳到最顶端砸碎宝箱救出一个灵魂。继续进入左侧的骷髅门内，和之前的门内大同小异，一直将三个骷髅门内的幽灵都救出后铁门打开进入山洞中。



经过一段滑梯后，跳到底部的平台，第一次见到无尽弃灵，这个怪物不住地追捕爱丽丝，这时的攻击是没有用处的，只有当怪物的所有头的露在外面的时候射击头部才可以彻底的消灭它。远远的使用胡椒炮射击头部，到最后会露出最后的大头部。最后回到了表演大厅看到了表演团的“终极表演”（恶趣味啊）。

第三章：武士之道

回到现实的爱丽丝看到酒吧已经被完全烧毁，乘坐马车的时候爱丽丝从肥婆的口中获得了更多自己的记忆碎片。爱丽丝推开铁门进入了建筑内，看到了自己的兔子玩具正在桌子上，幻觉后爱丽丝清醒过来，发现身处在废弃的建筑中。走出建筑四周飘起了雪花，再次见到了之前的巨型火车后爱丽丝进入梦魇之中。





收拾掉平台的怪物后用木马砸碎地上发亮的骨骸，吸了一口白色粉末状的东西后，吐出一口白色的烟，噢不……是仙气、仙气。出现浮空平台。仍然利用喷气，移动平台和壶机关的搭配一直向上方跳跃，注意地上类似岩浆一类的液体会对爱丽丝造成伤害。

捡起上层平台中央的茶壶炸炸，这是爱丽丝的新武器相当于一个加农炮。绝对的大杀器。现在爱丽丝可以通过鼠标滚轮来切换胡椒炮和茶壶来进行远距离的攻击。一场茶壶热身赛，大家伙要先去头才可以哦，爱丽丝砸开石墙继续前进。在平台上用茶壶打开对面空中的墙壁后跳跃而上，前方敌人稀疏并没有造成太大威胁，反而需要注意空中的怪物。在清水旁看到一个微型假山和上面的小塔，一瞬间爱丽丝身体缩小进入了山中。

神秘的东方



在这里充分感受到中国的古色古香吧，空中浮现出的字体绝对让你感受良多。另外，还有麻将……从石鱼口中拉下机关后水中浮现出平台，一直向山上爬后来到一个被烧毁的小镇。小镇中出现了手拿武士刀的蝗虫，发现玩家就会发疯冲向玩家，作一次舍身攻击 此时其实是可以先砍它两刀再回避，小刀够高级甚至可以连斩直接给它死 舍命攻击完了后会使用挡格，此时小刀无效，但用马头轰下去它就昏了（其实和怪物对刀比较有感觉，在他攻击后还是有可以用小刀的间隙的。）



简单来说这怪物设定一整个悲剧。在山涧对面的隐藏石壁中拉动鱼嘴机关继续爬平台。看到墙壁上的喷火兽后利用缩小察看到隐形平台并且通过，在最后一个平台要先用茶壶将对面的墙壁打开才可以进入，打开鱼嘴机关后继续前进。在中央有黄色炼丹炉的院子中遇到蝗虫将军（大名灵魂），它的盔甲很厚爱丽丝要先用独角将他砸晕后请他喝泡茶，用远程武器攻击它时会挡格，还会顺便突然冲前反击。

皮影戏



近程时用手中的武器轰向地面，隔一段时间冲击波才会出现。此时回避再用小刀攻击就可以击昏，又是欢乐的砍砍砍时间～ 先把小刀等级提升至4再打的话，一次击昏的时间就足够把它砍成尸体最后进入到神庙中。这里的蚂蚁们（至少我觉得是蚂蚁……）在哭泣，往里面走是一个拼图游戏，爱丽丝同样要先将图快收集起来。旁边有一个，上面的钥匙孔内有一个，两个需要打破的是门内各有一个，总共四个收集完毕后开始拼图游戏。铁门打开后一路进入到地下宫殿中，并且进入墙中的壁画。变成皮影版爱丽丝，穿越树林和机关，这里很可爱哦。





来到另一侧的世界后看到有滚动的卷轴，这里爱丽斯需要躲避有火字的部分。借助蘑菇拉动远处的鱼嘴机关后返回，进入洞穴后在身处拉动机关可以继续向上跳跃。来到有着蝗虫墓碑的平台后先用茶壶将三个蝗虫墓碑炸碎，不然会一直衍生出黑色的蝗虫。继续前进跳到上方放置兔子踩下机关，然后迅速进入到旋转屋内来到另一侧。

飞起后沿着滑梯一直到达底层，经历一段跳跃后进入着火的木门中。出来后看到蝗虫正在屠杀村民，赶快拯救百姓于水火之中吧。战斗结束后开始音乐测试，成功后太极门打开。进入后有蝗虫将军和六个蝗虫墓碑需要解决，然后爱丽丝进入旋转门中继续前进。面。



又是一段滑梯后需要将怪物杀死后踩下石柱后面的机关，然后快速跳跃到顶拉动鱼嘴机关后可以直接从顶部的洞口进入。经过一番跳跃后进入到红色舌头房间内，这里像监狱一样关押着许多的村民，将守护的怪物消灭后砸开石门救出村民。一直借助蘑菇跳跃到顶部后蓝色蘑菇帮助爱丽丝来到村民的祭坛。（下面的都被关了，上面的咋上去的。）

高处不胜寒



在空中的折扇上不断跳跃进入对面的洞穴内，这里的火焰兽会像四周喷射火焰，要注意用石柱来躲避火焰。在身处的最高台上踩下机关后，旋转喷火兽后方的铁门打开，快速进入后爱丽丝再次开始横板的冒险，这次的冒险中会有蝗虫射击，要小心站位。出了洞口后将怪物收拾好后从打开的铁门出去，再次是一个拼图游戏，爱丽丝在附近收集到四块拼图后将拼图拼接完整。进入打开的门内借助喷气一直到最顶层，在身处看到高空悬挂着的村民后开始一场大战。将这里的怪物和墓碑都消灭后从钥匙孔钻入拉动机关，大青蛙会吐出一个石球打开墙壁。



爱丽丝一路用木马砸下方的地板后掉落到底部，继续跳跃后滑落到底部再次进入画中开始了横板冒险。从画中出来后来到山顶的宝塔内，地板陷落后向上见到白色的蛹后爱丽丝的记忆再度受到冲击。

第四章：噩梦





爱丽丝醒来后发现自己竟然在监狱中，走出警察局后爱丽丝被耀眼的白光刺激后进入到噩梦之中。这次爱丽丝进入的是扑克的世界。

在扑克桥上跳跃到中央的房间中，这里的机关比较复杂。先把左侧的踏板机关用兔子压上后到右侧踏板踩一下，马上跳到中间的隐形平台通过，最后缩小进入打开的门内。顺着扑克平台一直到尽头可以通过蓝色蘑菇向上飞去。一段滑梯后爱丽丝来到废弃的遗迹中，跳到上层平台进入打开的心型门内。消灭几个扑克牌骷髅后爱丽丝来到被树根缠住的石柱处，用茶壶将石柱炸碎后进入。

无敌的?

进入诡异的古堡内，踩下画像右侧的石板后向深处跳去，在最里面砸开地板后拉动机关。返回原路后进入左侧的门内，在一处平台上遇到执行者，这个怪物不是用来杀得，跑到门后就可以了。执行者会继续追赶，赶快向下逃跑后迅速进入钥匙孔。





砸开两道石门后来到室外，刚到平台上消灭几个怪物后再度遭遇执行者，爱丽斯被它一下打入了地下通道。继续逃跑，执行者拉开铁门进入后很巧合的帮助爱丽丝将前方的障碍去处。跳到平台上后可以暂时舒缓一下，爱丽斯跳上第一个红色平台后放下兔子，这样第二个平台的高度才够跳跃。同样的道理将白色平台也放置好兔子就可以继续前进了，将最上方的骷髅把手拉下后铁门打开，爱丽斯进入房间。

房间的地上有国际象棋的棋盘，这里要求爱丽斯控制两个棋子同时到达五星处，善于利用石头阻拦道路的原理就可以了。（PS：不行就跳过吧。）

在古堡中来到二层后执行者再度出现，继续逃跑来到地下洞穴。消灭几个骷髅扑克后跳跃平台来到最高处的门内。

在里面要躲避执行者的攻击并且将所有扑克骷髅都消灭掉，这时执行者再度将爱丽斯打入了地下世界。





来到铁门处先用茶壶将上方的墙壁打破，然后站在踏板上会有标靶浮出，射击标靶后平台出现可以跳跃过去了。在尽头的钥匙孔内进入后，从另一侧来到另外的区域，先将右边的拉环拉下后出现空中平台。到达空中最大片的平台后看到执行者的巨大身躯，但是他不会攻击爱丽丝，只要将平台上的怪物都消灭掉后就会被执行者打入地下。我们又再次开始逃跑生涯，滑到下一层后开始国际象棋的小游戏，通过后来看到地面上有两个白色平台，先踩下右侧的放下兔子后用下面的蘑菇跳上左侧的平台拉动机关。再用同样的方法通过上方的铁门后再次出现国际象棋游戏，通过后进入到着火的木门内爱丽斯寻找到一些失去的记忆。

无敌的蛋糕



经过一片怪物区域后爱丽丝进入到迷宫花园，从左侧开始走。通过中央位置后再次遇到了执行者，快速向下跑后看到花园中央的蛋糕，爱丽斯不慌不忙地吃下一口后瞬间膨胀变大，可怜的执行者。变大后的爱丽斯威力巨大，开始疯狂的屠杀怪物和摧毁周围的建筑。（这才是疯狂回归啊！）地上的触角可以拔除，炮楼摧毁后需要踩破地上的心脏。最后将上方有眼睛的高塔下方的心脏捏碎后爱丽斯恢复正常身体。



滑过舌头一样的滑梯到达底部后，射击墙上的蓝色心脏可以打开身后的铁门。一路注意射击墙壁上的蓝色心脏打开肉门，爱丽斯一直来到最深处见到女皇，请求帮助后爱丽斯被女皇无情的吞下。

第五章：痛苦



爱丽斯醒来后发现自己被关押在隔离室内，并且头发被剃光光了。（重口味。）走出隔离室后再手术室爱丽斯出现幻觉，钻脑壳，放血……一路走出医院后爱丽斯进入到一片迷雾之中，跟着路灯前进后爱丽斯找到了失火的房子并且回到了噩梦中。



这里的建筑都比较诡异但是每个房子都有字母，基本就是按ABC的顺序走。在D房里面拉动机关后跳入下层。进入小花园后将怪物消灭房门打开，里面出来几个鬼娃娃。交谈过后院子中出现巨大鬼娃怪物，爱丽斯需要瞄准她身后的两个螺丝射击，当她的两个臂膀都掉落后可以致命攻击。



接下来爱丽斯要经历一段比较长的跳跃和开启黄色房子形状的机关，在空中要小心荡秋千的玩具哦。在一个二层小楼的房间内出现了拼图游戏，下面两个房间中各有两个拼图，其中一个在钥匙孔中。

在一个中央有摇把箱子的平台上转动摇把会弹出一颗娃娃头，接下来要控制娃娃头的方向来搜集牙齿了。（游戏类似于仓鼠球，什么你没玩过？回去重活一遍吧。）脱离娃娃头后经过一段滑梯来到一个破旧的木屋内，在走过一段墙刺机关后会来到一个双高低白色平台那里，这里比较复杂，方法是先上右侧的平台放下兔子，马上跳回到中央再利用喷雾跳上左侧平台释放兔子后马上再放一个兔子，跳上对面石阶后踩到隐藏平台上，可以直接跳到右侧高台，多尝试几次就可以了。

666的意义你知道吗？

进入深绿色的地宫后看到有个666的大门封闭，沿着标记的数字从1-6的顺序前进打开每一个机关后进入打开的666大门。又是一阵的跳跃后来到平台最上方，这里有大娃娃和一群怪物，全部搞定后从空中落下一个绿色的房子。（关于游戏中的666设定网络上有很详细的解答，很内涵甚至很…诡异？连锁的很多事物都是你想不到的。）







跳跃一段平台，同时要利用娃娃耳朵的入口来到小花园内，直接进入娃娃的身体通道。在房间内有一只大娃娃和两个多头怪，可以先消灭二层的两个多头怪。打开机关后登上积木楼梯，在二层进行音乐测试。大门打开后上到平台再次搬动娃娃头机关开始控制娃娃头。

一段滑梯后掉入一个中央吊台的空场地，这里有两个大娃娃和多头怪，清理干净后前方的平台出现蘑菇可以弹到空中一直到最顶层，进入着火的木门内。原来纵火的罪犯不是爱丽丝，而是那个医生。

继续进入房间后，跳到最顶层并将途中的怪物消灭，特别是空中的比较麻烦。最后在最上方爱丽丝见到了七孔流脓的医生。爱丽斯为了找回记忆被包成了光头玩偶。

第六章：复仇

回到真实世界的街道中，爱丽丝在地下车站找到了罪魁祸首医生。爱丽斯挣脱了玩偶的外衣并且来到了车站。在火车上爱丽斯接连见到了之前遇到的每一个角色，记忆逐渐清晰，并且在现实世界中医生也和爱丽丝信誓旦旦的承认了自己的所作所为。





爱丽斯进入了最后的战斗，战斗对象就是医生。这个最后的Boss还是有些难度的，首先爱丽斯要单独将他的两个玩具手摧毁，也就是当手上的脸变成白色的时候疯狂射击。当Boss的两个手上的脸都被摧毁后Boss开始用双手同时抓爱丽丝，这时候要躲避两个手的各一次攻击，当两只手同时抓住柱子的时候爱丽斯要用茶壶猛攻Boss的舌头，几轮后Boss彻底死亡。

爱丽斯仇恨的心理让她再度疯狂，并将医生推下了火车道。在宁静的小镇中爱丽斯茫然的寻找自己的家，但似乎并不是件容易的事情，噩梦难道真的就此终结？完美世界恢复到了原来的宁静吗？





游戏部分怪物攻略要点

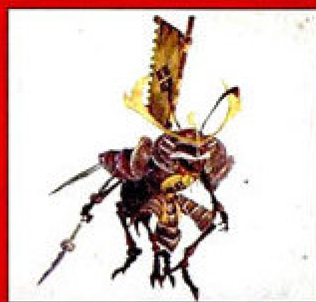
闪电蝇



这个玩意对刚玩的新手可能会觉得比较难受，怪多的时候威胁不大就是很烦人。

建议： 如果出现苍蝇的话那附近肯定有苍蝇窝了，先找苍蝇窝打再消灭小苍蝇。二周目在苍蝇靠近后可以用砸砸打遍范围足够，也可以用闪避冲刺过去。

大名灵魂



普通攻击，乱轮砍刀，地裂波。

建议： 一般离开一段距离等地裂波跳起的时候后拿将其喷射至破防，倒地了冲上去使劲砍。硬碰硬的话就比较困难了，需要开着狂暴去硬扛，而且格挡比较多。

蝗虫武士



冲刺以及砍击。

建议： 小刀攻击可以被格挡，反击率并不是怎么高。会躲闪爱丽丝的攻击，可以果断兔子嘲讽然后马上一顿痛扁。

飘动弃灵



吐2个刺，如果未命中则将在地上生成2朵刺花，碰上也伤血。

建议： 虽然在天上不停的漂，但是当露脸的时候立即用胡椒枪喷射脸部即可，达到一定伤害后会掉下来。掉到地上就第一时间砍死。如果掉到打不到的平台的话，一段时间还会复活继续吐刺。再未露脸或者是未掉地上的话，任何攻击方式都无效的。



疯狂弃灵



这个应该算是第一章最难的怪了。身体变色是会进行冲刺、地裂斩，还有扔火球以及近身的普通攻击。

建议： 第一个出现的时候是在选择是找商帽的腿还是手的哪个平台上。伞也是这时候拿的。

这个怪能攻击的几个时机：左右手分开漏脸的时候，扔火球的时候被伞反弹。在初期还是老实的用伞反弹+胡椒射击的方式打，锁定目标当它有扔火球的倾向（很明显，挠挠头，然后从屁股掏出一块不明物体）时，按E 开伞反弹火球。同时会造成破防（就是在怪的身上像玻璃碎了的那样的状态）接下来是拿胡椒枪射击还是冲过去砍，就看玩家自己高兴不高兴了。反弹的话站位不要太近，伞会被弹飞。破防砍的话要注意一定时间后他起身会进行180° 左右的巴掌攻击，勿砍背面，当手捂着脸的时候勿砍，等待时机。变色冲刺的话 尽量在他冲来的瞬间左右闪避，地裂也同样左右闪避即可。

冰冻鲨鱼



第2章的初期怪，飞起一般的跳起直线咬人，滑行距离很远。钻地以及吐息。

建议： 咬人的动作 会跳起来 然后对着他的直线范围各种咬，躲开即可。钻地时在地面上会露出它头上的灯，用大锤敲起来或者用兔子炸起来即可。吐息时会跟着他对应的目标喷吐不明物体。躲开吧，冰冻定的效果，如果中了就立即用SHIFT 躲闪。

娃娃女孩



普通攻击，喷火，大屁股蹲。

建议： 移动速度还是比较快的，不过天生的大个就注定有着各种悲剧。偶尔会大屁股蹲一下，闪避！当打掉衣服后会喷火。使劲攻击等裸露出心脏的时候可以近身攻击了，总体难度不大。

水壶眼球



用脚插人，喷射不明液体。后仰是要插人的前兆躲闪即可。听到水沸的声音，离开你现有的位置即可躲避攻击。

建议： 用胡椒枪喷射眼睛部位，当喷射到他蹲下时上去殴打眼珠即可，如此循环。尽量不要在未蹲下时硬碰硬，会被反击。二周目可直接用砸砸硬打眼睛不需要胡椒粉达到速战速决。

狂人一家



拿饭叉的就不用多说了，攻击的时候会有一步后仰的特征，躲开就是了，范围还是比较大的其他时间可以任意攻击。至于那个拿盾牌的 相对来说还是比较费劲的。

建议： 站在他面前不动，当他有后仰攻击倾向的瞬间按SHIFT闪避，他的叉子会插在地上拔不住来，这个时候进行攻击即可。同学们千万不要想着用小刀直接砍他，被格挡的瞬间是无法闪避的，而且格挡后它还会反击。不如等他出手后再攻击。



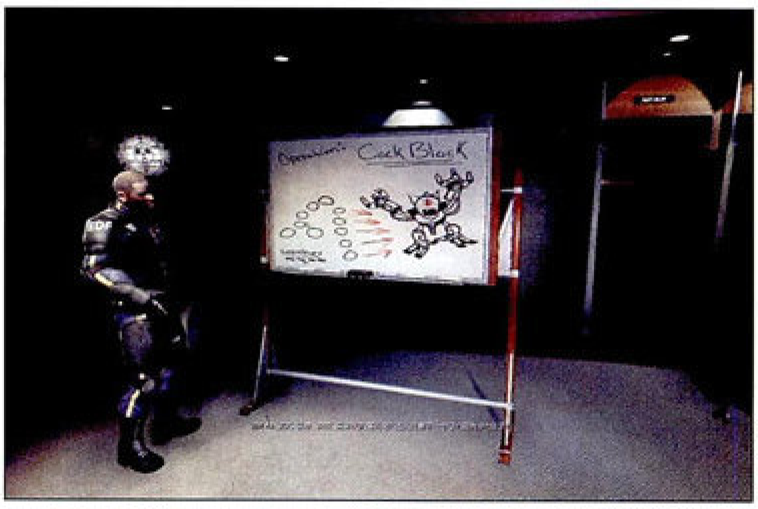
毁家园公理何在 灭异族爵爷归来

永远的毁灭公爵全攻略

前言

从1997年3D Realms公布永远的毁灭公爵开始，这个命途多舛的游戏就开始了漫长的跳票历程，在这14年间黑岛工作室经历了诞生、发展、辉煌，然后灭亡的全过程，另一位跳票之王暴雪也开发了星际争霸系列，暗黑破坏神2，魔兽争霸3和魔兽世界以及其三部资料片，就连审批无望的国服资料片也已经上线，而笔者也从一位电攻的读者成长为电攻的作者，能在有生之年有幸一睹这款传说中的游戏。

公爵犹在 Duke Lives



游戏正式开始后公爵出现在男厕所中，按住鼠标左键可以嘘嘘，【E】键可以退出，转身进入大厅，几个地球防卫军(EDF:Earth Defense Force)的成员正在商讨对付外星人的策略，不过依照他们的智商讨论策略就是侮辱“策略”这两个字。靠近白色的战略图按【E】可以进入涂鸦模式，鼠标右键更换蜡笔颜色，空格键可以使用刷子擦干净。

按【E】键打开铁门后很快遭遇了大型机器人，被火箭弹炸了回来并封住了入口，从旁边的楼梯下去，按【SHIFT】键冲刺躲避沿途交战时的流弹。在一个电梯井平台按住【E】拾取到外星人尸体旁的毁灭者火箭炮后上升到竞技场进入Boss战。


铁甲龙Cycloid

Boss战—铁甲龙： 这是一只巨大的机械恐龙，第一形态它只会使用火箭炮射击，由于火箭弹没有追踪机能，只要不断使用【SHIFT】冲刺移动就很容易躲避。公爵手中的火箭炮弹药有限，EDF会使用飞机空投补给品，留意场景内的红色烟雾弹就可以捡到弹药。游戏中的Ego槽(自我意识)其实就是血槽，当公爵受到较大伤害后EGO槽会变红，注意躲避攻击，不要受到更多伤害就可以恢复过来。持续攻击机器人使其血量减半之后进入第二形态。


暴龙冲锋

铁甲龙的第二形态增加了两个比较有威胁的招式，一个是在地上发射地滚球般的电球，伤害较大但是有明显的预判动作，注意灵活跑位不难躲避。第二招是使用推进器进行冲撞攻击，这招发招迅速需要注意与机器人拉开距离进行躲避。打空Boss血槽之后需要进行QTE(快速反映按键)才能终结Boss，靠近机器人的头部后按【E】爬上它的身体，然后快速按【空格】键将恐龙的管子拽下来。之后恐龙的眼珠会掉下来，按【E】将其踢飞过关。



镜头一转，原来之前的场景都是公爵玩的电玩游戏的内容，扔下手柄后两朵姐妹花立即围了上来，公爵翻看电视时看到外星人的势力又有所抬头，离开温柔乡之后准备前去参与一场脱口秀。打开走廊的大门按下电梯按钮，进入电梯后本关完成。



自我膨胀

自我膨胀系统： 游戏有名为“自我膨胀”(Ego Boost)的生命值成长系统，公爵只要和一些特殊物件进行互动，就可以增强公爵的自我认知(生命上限)。在公爵的房间有三处物件可以特殊互动，第一处是对着洗手间的镜子按【E】进行自我夸奖。第二处是打开洗手间的马桶嘘嘘后可以增加自我上限。最后一处在大厅的台球桌上，挥杆击打白球将所有彩球击落袋底。这个小游戏的窍门是：规则允许白球在没有静止的情况下就可以再次击打，利用这点可以在白球即将落袋时将其救出。

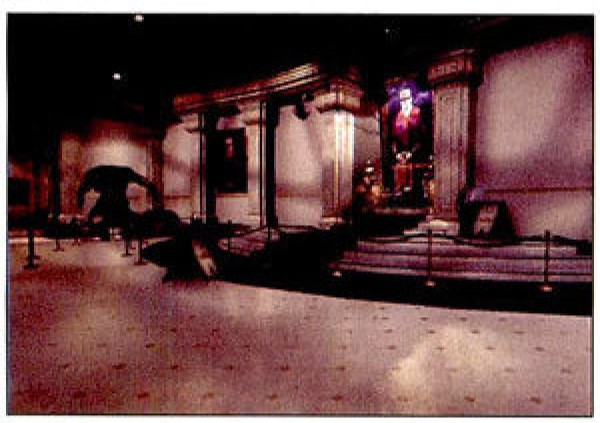
靠！来迟一步
Damn! It's Late...



离开电梯，可以看见门外围满了公爵的粉丝，穿过走廊时在三个人看电视的走廊左转，房间内有一台微波炉，将旁边的爆米花放入微波炉内加热可以增加自我。继续往前走进入舞台的后台，一位公爵的小书迷希望公爵能在自传上签名，进入涂鸦模式后随意写几笔然后按【E】还给小男孩可以提升自我上限。进入舞台后主持人告诉公爵由于外星人重返地球的爆炸新闻挤占了各大电视台的档期，脱口秀节目被迫取消。

从另一扇门离开舞台，看见一个对着舞台管理员大吼大叫的人，揍一拳叫这个家伙闭嘴。从阶梯上去进入舞台的化妆间，有人报告外星人开始入侵，工作人员紧急撤离，房间的供电也受到了影响，灯光时不时会熄灭一小段时间。

穿过化妆间进入电梯，透过玻璃可以看见已经有外星人爬上了大楼，这时电梯出了故障停在了68楼，打开高亮提示的金属保护盖按下电梯紧急按钮，电梯顶部的楼梯会降下来，爬上楼梯后快速敲击空格键强行打开电梯门进入博物馆。



从左侧没有被杂物挡住的楼梯上去，在博物馆的王座上有一个小孩想要拍照留念，在右边控制台按下拍照键满足他的愿望。小孩离开后坐在王座上，王座就会降下进入公爵的秘密基地。

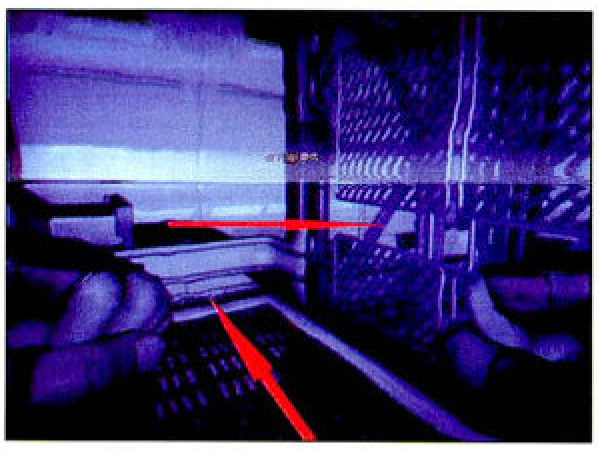
秘密基地
The Duke Cave



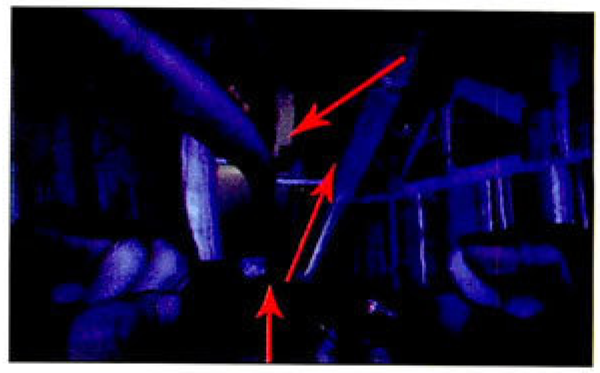
秘密基地的电脑上总统和将军正在争论外星人的对策，对话完毕后从王座背后的门出去，系统提示有不明生物已经进入了基地。果然没走多远就看见一个外星人想从门缝里挤过来，还伸出爪子乱抓，趁它爪子收回去的时候挥拳将其消灭，连按空格键打开大门。

在走廊上有一个外星人蹲在地上，捡起地上的小雕像将其砸晕，然后近身使用拳击或者按【E】使用处决技将其消灭。进入健身房后冲上去两拳击倒正在锻炼的外星人，房间里有六种互动器械均可以获得自我值，分别是打沙包，打沙袋，投篮，哑铃，举重和弹珠机。

注意： 这里的举重必须收集房间内所有的配重块后将杠铃加到最重然后举起一次才能获得自我上限。而弹珠机需接近30万分打破记录。



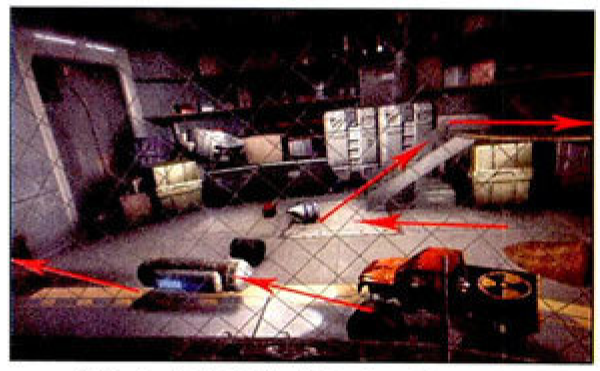
完成训练后拉开通风管的铁板进入，如果遇到火焰封路则说明此路不通，回头找另一条路即可，离开通风道，这里可以按【6】饮用啤酒，啤酒虽然会让人视野模糊，但是能麻痹痛觉暂时增强防御。在消灭两个外星人后完全断电，按【F】打开公爵夜视能力继续前进，强行打开铁门后跳上旁边的高台，再按【C】蹲伏沿着边缘前进，外星人在黑暗中完全不知所措，跳到下面后从背后偷袭外星人，瞄准头部拳击可以快速消灭它们。



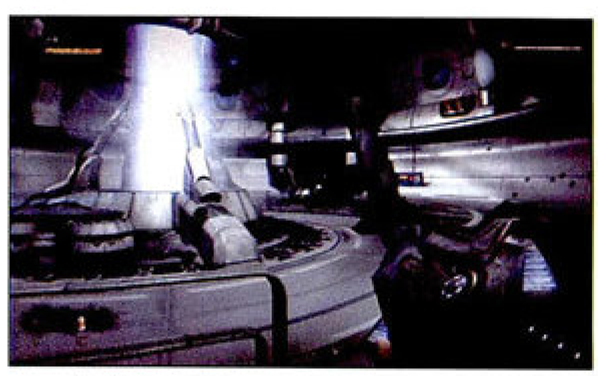
打开一道门后用可以举起铁桶砸向毫无防备的外星人，之后打破地上的通风口铁罩跳到下层。如法炮制干掉几个外星人后移开支撑铁管的两个铁桶让管道掉下来，这个管道类似跷跷板，需要先按图中的路线爬上管道后马上反方向跑动跳到高层的平台，这种设定在后面的关卡也会用到。



一拳打破铁丝网后进入主反应堆，消灭反应堆外围的外星人守卫后可以拾取它们的激光枪。在反应堆附近两处箱子上可以找到两块能量电池，将其替换掉反应堆损坏的电池后电力部分恢复，这时一处大门里突然冲出来几个外星人，正好用刚得到的武器练练手。



进入大门在隔壁房间发现有一块能量电池，拿起遥控器操纵遥控玩具卡车将电池从门旁边的小缺口处推出房间。取得电池后返回反应堆将这最后一块电池放入电池仓，供电完全恢复。



拿起从反应堆上的药瓶后，敌人从四面八方攻过来，按【5】服用刚刚得到的药片后公爵的攻防大幅提升，而且一拳就可以将敌人打成碎片。消灭所有敌人后从另一道门冲出来两个行动敏捷的野猪敌人，激光枪扫射很快就能消灭它们。



继续前进获得了一把手枪，这把武器虽然只能单发但是射速较快。投掷或者射击走廊上的气罐可以造成爆炸伤害，一路清理走廊进入大炮室，注意从天上会出现可以浮空的敌人。全部消灭后按坐上大炮过关。

母舰之战 Mothership Battle



大炮上升到高处平台，马上迎战外星母舰。这场战斗比较简单，母舰本身的激光炮只会破坏远处的场景而不会对公爵造成威胁，瞄准母舰的炮口射击即可，屏幕下方的槽表示大炮的耐热值，长时间连续射击的话大炮会过热卡壳，所以注意射击时留出间歇冷却炮口。



母舰之战

母舰血量低于50%后会派出小型飞行器攻击公爵，出现三架飞行器一组的攻击编队时其实只需要消灭正中间的那一架即可，因为只有它的激光扫射才会造成伤害。随着母舰的大炮被摧毁，巨大的残片击中公爵的大炮被迫降回基地。拥有武器时鼠标中键会变为近战攻击，打破通风管后走到尽头过关。

熟女杀手 The Lady Killer



穿过通风口见到一名被困在电梯里的女子，使用旁边的手动制动杆，按住鼠标左键减缓电梯下坠的速度，但是注意不要让进度条顶满，即将到右端时马上松开再按下，循环几次就能让电梯安全下降。

强行掰开电梯的门后公爵就被一团绿色的外星物质给缩小了，缩小版的公爵非常可爱，连声音都变年轻了。推开挡路的机器后走过一片瓦砾就遇到之前索要签名的小男孩，他将玩具车借给了公爵，穿过只露出一点缝隙的卷帘门后开始一路狂飙，鼠标右键可以开启涡轮加速。广告牌的跳板是最好的路标，看见它就冲过去准没错。



一路上会看见有外星人正在俘获女人，但靠近时它们就立刻使用传送消失了。有一处高台的跳跃需要使用涡轮加速，然后飞跃到低一层的平台，如果直接掉到最下层的话会从跳板前的存档点重新开始。



在博物馆的最底层，从雕像的边缘绕到左边，然后利用跳板和雕像的背部形成的坡道加速飞到被沟壑阻断的另一边门。穿过灯光昏暗的大厅后遭遇了一名外星人的攻击。缩小后的公爵现在没有任何办法，三十六计走为上计。



本节开始后的第一个房间内有两个外星人，不要浪费时间与它们周旋，直接驾车穿过房间进入卷帘门。而第二个房间的入口缝隙窄的连小车都不能通过，按【E】下车后蹲伏通过。从红色行李箱跳到赌桌上，赌桌之间的圆凳可以当蹦床使用，跳到花台上后会遇到两只老鼠，变小之后连啮齿类动物都来欺负人。按下按钮后驾车飞越斜坡继续前进。



利用斜坡穿过一个赌博机房间之后，走廊里满是狂奔的野猪型怪物，注意不要被它们的重拳砸到。穿过走廊后与EDF队友和美女姐妹汇合，队友告诉公爵他身后的粒子发生器可以让公爵变回原来的大小。这里需要将右边的行李车推到左侧按钮旁边，然后利用木板斜坡上到沙发就可以开门了。



踩在展台前的白色垫板后公爵变回了原来的大小。打碎展台的玻璃柜还可以拿到新武器--霰弹枪，这种武器在近身战中优势明显。这时敌人的增援赶到，这种超时空士兵可以瞬移，注意当它们在眼前消失时就会在几秒后出现在公爵的身后，最后一批还拥有飞行的能力。利用霰弹枪近身攻击清理完超时空兵后会有两个外星人趁公爵不注意抓走了两个妹子，公爵大怒，硬生生拉开了卷帘门原路杀了回去。

返回走廊，需要注意野猪敌人会从身后冲过来，听到声音就要及时转身查看。进入有赌博机的房间后，天花板会被外星人的飞船撞开，会出现多种类的敌人，受伤较重时利用周围的掩体，休息几秒钟恢复自我值即可重新投入战斗。消灭所有敌人后记得在赌博机上玩几轮，获得任何奖励均可获得自我上限。



进入一个有车模的房间后在展台前可以捡到近战无敌的固醇类药丸。接下来又是一场恶战，如果觉得有困难可以立即按【5】使用药丸。清理所有敌人后沿着走廊边缘走到尽头进入下一部分。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

消灭几个外星人后进入一座有巨型公爵雕像的房间。这里需要使用控制器调整雕像的位置使真正的公爵能够上到二楼与队友汇合。首先用【W】调整左手指向二楼的士兵，然后让雕像转到图中的角度，最后按下鼠标右键发动外星人攻击，楼房模型就会降下来模拟被毁的效果，马上跳到楼房上，从右往左移动到公爵雕像的右手处，然后踩着雕像的头到达二楼。

爬通风管时掉到一个向下的管道，朝脚底下的铁板射击可以掉到下层区域。墙上的红色激光是一种感应地雷，站远一点射击右边墙上圆形的地雷即可引爆。第二处的地雷需要下蹲通过，而第三排地雷需要从左边的小箱子上跳过去。路上写着EDF的椭圆形弹药箱可以无限补给各种弹药。如果引爆地雷后大火封住道路，那么附近的墙上一定会有灭火器，射击灭火器即可灭火。在走廊尽头可以捡到一些感应地雷。



一脚踹开木门，在大厅与EDF友军会合，补充一下弹药之后在大厅周围按【2】放置几个感应地雷。这时一头巨大的野猪王从天花板钻出，它的攻击方式以导弹为主，注意灵活跑动即可躲避。优先解决地面上的杂兵再用外星人激光枪猛抽空中的野猪王即可取得胜利。然后与将军对话过关。

废墟维加斯 Vegas In Ruin



公爵被将军调往了前线与外星人正面对抗，与士兵一番寒暄之后在卡车上可以得到一把撕裂者机枪，这把三管武器可以在短时间内发射大量子弹压制敌人，缺点是射程不佳(卡车上还能看见《光环》里士官长的装甲和头盔)。

继续前进来到EDF的防御阵地，使用无限子弹的固定机枪击退蜂拥而来的外星人，射击场景里车辆的前端引擎可以引爆汽车造成范围伤害。消灭全部外星人后还可以捡到一把新激光枪，这种武器虽然能够连发最多80束激光，但是射击前必须按住鼠标左键蓄力两秒，可谓有利有弊。



从机枪的右侧沿着大路继续前进，利用杂乱停放的汽车作为掩体和外星人周旋。在一处被残骸堵住的路口，队友会用炸药开出一条路来，上到天桥上会迎来外星运输机空投浮游敌人，解决后跳下天桥，运输机会空投一只大型野猪和两个特种超时空兵。

大型野猪使用火箭炮攻击，伤害较高但是不会移动，蓄力激光枪的持续火力很快就可以解决。剩下两个特种兵会飞行和瞬移，而且防御较高，注意灵活切换远程和近战武器应对。

在一个大坑前能捡到一把RPG，跳下去就会遭遇外星人的大批增援，推荐使用三管的撕裂者机枪，这把武器近战时可以快速输出大量伤害，而且在场景一角还有补给箱，不用担心弹药问题。消灭敌人后会出现一个超大的外星人，进入Boss战。

Boss战--异星战将(Battlelord)： 这个体型巨大的外星人能免疫轻型武器的攻击，只有火箭炮或者场景内油桶的爆炸才能伤害到它。战将主要的攻击方式是巨型的机枪扫射，一定要利用中间的石柱作为掩体与之周旋。另外它还会发射一种带跟踪能力的蓝色能量球，这种攻击方式很难躲开，幸好威力不是很大。和战将周旋的时候别忘了及时补给弹药，看见它倒地时爬上它的身体，将它的角拔下来后，在他的胯下按鼠标左键猛击怪物下身，蛋碎人亡。完成战斗后下水道的入口会被切开，进入下水道完成本关。



异星战将

公爵穹顶 The Duke Dome



从下水道出来，窄道上一处漏电的区域可以稍加等待电流消失或者费一点血踩在木板上跳过去。之后来到一处被大火封住的管道口，射击尸体上的灭火器可以打通道路。穿过管道遇到两个建筑工人表示愿意帮助公爵，跳上吊车降下来的平台，吊车平台会自动移动到目的地。

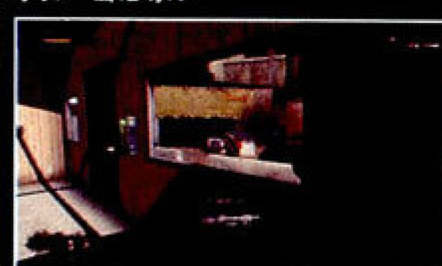
还没走多远工人兄弟就被飞天野猪撕成了碎片，不用吝惜子弹，平台一边就是弹药补给箱，另一边有一块铁板可以作为掩体。随着平台移动逐个清理建筑内的外星人。注意在后面一段敌人的位置较近，建议切换战神撕裂者机枪，注意有一个浮游兵会移动到公爵附近，用火箭炮射击会误伤到自己。最后一个外星人将汽车推下，整个平台崩塌下来，公爵福大命大有惊无险，补给一下弹药打碎木箱继续前进。



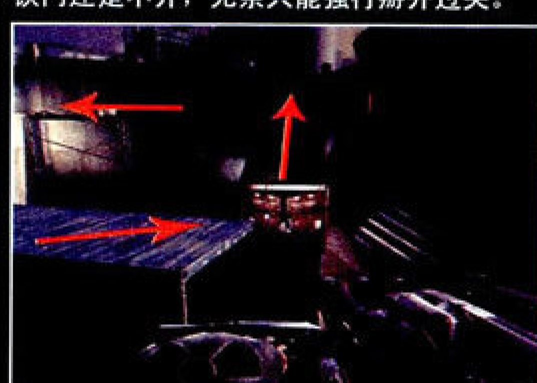
破坏挂锁打开铁门，广场上有一些外星人正在拉动雕像，全部清理后发现远处有一个集装箱被木箱支撑着，破坏木箱可以降下集装箱进入营地，按下门边的红色按钮发现铁门无法开启，沿着电缆观察发电机，再转身就会发现房子后面有一段梯子可以爬到房顶。

打碎房顶的玻璃进入小屋，在桌子上可以获得一把电磁狙击枪，这种武器伤害很高而且射程很远，可惜弹容量较小。使用房间内的复印机可以增加自我上限。桌子上的炸弹堆还可以无限补给感应地雷和遥控手雷，按【3】扔出手雷后，按鼠标左键可以引爆，如果不想引爆还可以将其回收。拉下门旁边的电闸后会引来大批外星人的增援部队，鼠标右键打开狙击枪瞄准镜后无论是否爆头都可以一击必杀。





击退一批敌人后增援运输机会从房子正上方空降外星人，要做好近身战斗的准备，房屋外的敌人还会投掷手雷，看到屏幕上出现手雷提示时要及时躲开。射击屋外的红色气瓶可以引发爆炸快速消灭附近的敌人。撑过几轮攻击后外星人将房屋掀翻，从缺口出去，按下绿色按钮后铁门还是不开，无奈只能强行掰开过关。



穿过一个集装箱后，继续前进来到一处堆放有不少集装箱的区域，这里需要将三个蓝色油桶扔到图中红色集装箱的尾部，利用杠杆原理翘起另一端然后到达高处的平台、利用梯子爬上蓝色集装箱后射击黄色集装箱内的爆炸桶可以使后面蓝色油桶滚落到下方。

Tips 通关后会开启作弊模式还有一些有趣的特殊模式。



穿过高处平台进入建筑工地，会看见掳走妹子的两个外星人飞了过去，紧跟上去又被他们无耻的瞬移给溜了。消灭闻讯赶来的两个超时空士兵泄愤后绕一圈到达吊车处。吊车的电池仓是空的，在驾驶室摆弄了一番无果后利用梯子爬上吊车的顶部，沿着吊臂到达对面烂尾楼的顶部，跳跃时要小心，摔下去可不是闹着玩的。

跳到烂尾楼后往下层移动，注意在空中悬挂的集装箱里装有红色爆炸桶，将其引爆后进入对面的烂尾楼，楼下一辆小车上有两把火箭筒，一处角落还有弹药箱，公爵用了一秒钟就决定带上一把火箭筒比较保险。利用楼梯爬上高处平台，在小房间内可以找到能量电池。这时出现一架外星人战机持续向公爵扫射，这一战一定要躲在掩体内，否则不管如何移动都会被机枪扫到。火箭筒有自动锁定机能，只要持续瞄准直升机，准星就会由白转红锁定战机，这时发射的火箭弹一定会命中，耐心锁定攻击不消片刻就能击落战机。



飞机的坠落同时破坏了铁丝护栏，穿过缺口回到吊车，将能量电池安装到驾驶室后面的电池仓后发动吊车。WASD键控制吊臂铁球的移动，猛击最左边的建筑将里面的外星人砸下来，反复几次就可以击穿建筑的外墙。然后稍微降下吊臂就可以沿着吊臂爬上建筑，公爵在看到某种很威武的巨型生物之后一脚踩空掉了下去。

深入老巢 The Hive



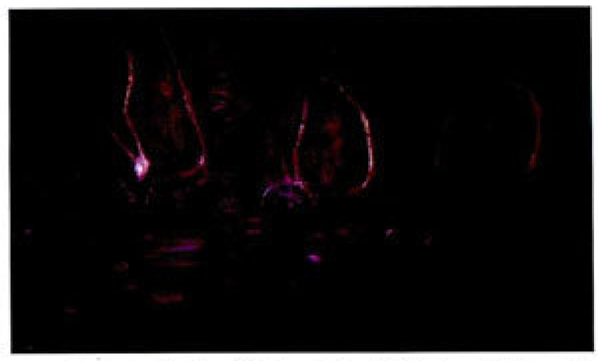
从晕厥中清醒过来后，公爵发现自己掉入了一个昏暗的洞穴，一开始在下层小道的尽头有一些EDF队员的尸体，可以获得一些弹药补给。返回上层，使用近战攻击打破挡路的管束可以节省一些子弹。下蹲进入一条狭窄的通道，遇到发光的甲虫后开枪可以使其缩成一团。

将它推出通道后发现小房间的门无法打开，将刚才的甲虫推到门旁边的凹槽里就可以开启大门。接下来的场景口味比较重，墙上的触手会造成较高的伤害，给它们吃几颗子弹可以让它暂时缩回去。按【E】抠开大门继续前进，通道里遇到一种章鱼状的外星人，给它几颗枪子儿就可以将其击退。前方一处通道口会聚集着许多紫色的蛋，贸然靠近的话会自爆，先远程点射掉再通过。



穿过通道进入比较猎奇的场景，天花板上倒吊着被外星人用于强制繁殖的女人，下面走廊上堆满了蠕动的卵。捅开对面的门后那种类似食人花的发光圆盘其实是一种蹦床，可以利用它来跳跃到更高的位置，经过几次弹跳可以进入下一场景。

在房间的尽头遇到被抓走的妹子，她们也没有幸免于难。对话后会从肚子里会爆出几只外星甲虫，全部消灭后跳到下层洞穴，从现在起要注意清理被俘的女人，她们很可能会释放出虫子。注意下层洞穴的柱子上有一处邪恶互动点，可以提升自我上限。



从下层洞穴左侧忽明忽暗的入口进去，打开公爵的夜视模式后在尽头找到会发光的虫子，让它缩成一团后推回到洞穴，途中会有章鱼型外星人捣乱，这种敌人会把火箭弹等武器反弹回去，消灭它们最好使用机枪或者狙击枪类的高射速武器，全部消灭后将发光虫球推到洞穴右侧凹槽处打开大门过关。

攻击本关开始悬挂着的尸体可以得到三次弹药补给。继续前进，章鱼怪会牵引场景中的卵作为炸弹向公爵投掷，伤害很高，要及时打爆蓝色的卵或者直接消灭外星人，小心章鱼死亡后还会尸爆。清理爆炸紫色卵之后利用蹦床跳到上层，又遇到一处需要发光虫才能开启的尖刺门。开启夜视可以看见尖刺门左边的通路。

跳过岩石和盘旋的触手在通道的尽头高处发现发光虫，这里需要利用蹦床将遥控手雷反弹到发光虫的位置，然后引爆就可以将虫子轰下来，旁边的炸药堆可以无限补给手雷。原路返回将虫球推回之前的尖刺门，路旁的孵化器会释放一些章鱼外星人，注意及时消灭。



打开尖刺门后，跳蹦床前注意先清理洞穴顶部的紫色爆炸卵，往前走发现异星虫卵已经开始孵化，孵出来的是类似蚂蚁的幼虫，这种怪物会喷吐黄色的粘液干扰视线，如果被它扑在脸上要快速连按空格键挣脱。抠开一个大门后需要清理场景内所有的女人和幼虫才能开启封住的门过关。



外星女王 Queen Bitch

捅开菊花门后终于离开了恶心的外星巢穴，向左边的洞口扔一颗遥控手雷，手雷会被蹦床反弹到正门后方，引爆后即可打通道路，如果遥控手雷用完可以在右边的房间无限次补给。穿过大门在楼梯上可以捡到狙击枪，踢开铁门进入Boss战。

这个女王的招式伤害都很高，最好的武器配置是在场景左侧弹药箱旁边的火箭筒和右侧尽头的撕裂者机枪，右侧还有个炸药的补给点。战斗开始首先走到场景中央瞄准女王的两支巨螯中间投掷遥控手雷，引爆之后女王就会露出胸口的弱点，立即掏出火箭炮猛轰。接下来立即跑到弹药箱补给火箭弹，女王的喷吐可以造成半血的伤害，看到吐息动作时要立即跑

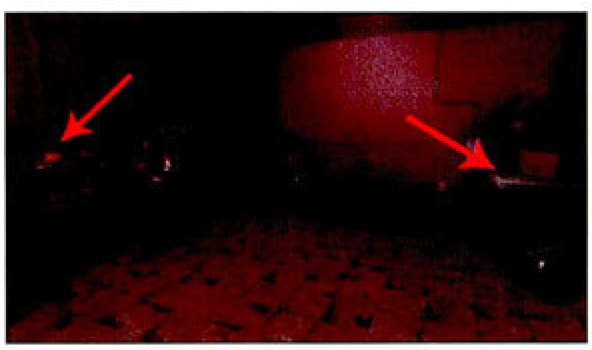
到弹药箱旁边躲避，螯枝的重压更是可以造成超过半血的伤害，看见它抬手就要远离原来的位置。其间女王还会投掷装有蚂蚁怪物的卵，掏出撕裂者把它送回娘胎里。



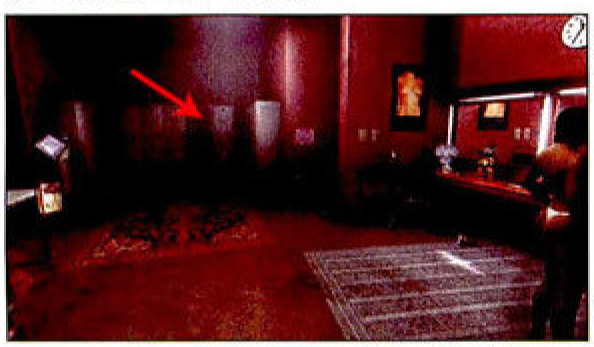
注意在右侧有两个蹦床，利用它可以将手雷投掷到女王的双螯之间，再次引爆使女王长时间硬直，利用这段时间切换火箭炮再次重创Boss。重复投掷几次手雷将女王的血量削减到四分之一，女王还会召唤出乌贼外星人，一定要在最短时间用机枪消灭章鱼，否则它的电球和女王的吐息叠加威力惊人。撑过章鱼的袭击后再给几发火箭弹女王终于倒在了公爵脚下，老规矩上前使用QTE后，女王垂死挣扎将公爵打晕，公爵在朦胧之间看见了EDF友军的增援部队赶到，最后还是闭上了眼睛。

毁灭公爵的温柔乡 Duke Nukem's Titty City

公爵在昏睡中梦到了在夜总会的时光，本关都是收集和休闲任务，可以缓和一下之前压抑的情绪。一位脱衣舞女让公爵收集爆米花，安全套和震动棒来做这样那样的事。穿过纱帘进入舞厅(Main Show Room)，右拐进入洗手间(RESTROOM)，再直走打开写着安全出口(EXIT)的门，上楼进入员工的监控室。



在图中左边取得爆米花，还需要使用微波炉加热后才能完成收集。图中右边的桌子上还可以取得安全套。身后的办公桌上有一台监控器，可以看到夜总会各个角落的影像，鼠标左键切换场景，注意在一个小房间的白板上能看见“新密码4768”的提示。



返回主舞厅，从DJ后面的门进入化妆间，在一个储物柜里可以取得震动棒，带上这些东西前往洗手间走廊尽头的香槟屋，上楼后在最里层的房间找到舞女，坐在沙发上观看艳舞表演过关。


舞厅

注意：本关有很多互动点集中在酒吧旁边的游戏室(Game Room)，首先是一种新的游戏机，规则就是扑克牌的梭哈，按下屏幕中间“DRAW/DEAL”开始游戏，凑齐两张以上相同的大牌或者连成顺子即可胜利；桌上冰球则需要率先获得7分获胜。打外星人的游戏就是“来吧打老鼠”的翻版，获得约720分让分数框变绿即可。


隐藏点

隐藏互动点：使用监控室看到的密码4768可以打开酒吧吧台后面的贵宾室。进去后使用将桌子上的光盘放入影碟机可以观看一些群众喜闻乐见的视频。随后来到舞厅，耐心观看T台上的表演后按【E】要求舞女做一些特殊互动动作。最后来到洗手间的厕所，打开最里面的一格厕所门后，在女子涂鸦的地方有一处邪恶的互动点。

突袭行动 Crash Course



公爵醒来后发现被队友带上了飞机，不过很快就被外星人击落，掉到一处废墟后从缺口跳到藤蔓上继续前进，射击沿途墙壁上触手状的爪子让它们缩回去，否则被击中就很容易掉下去，下方的支路上可以捡到一把电磁狙击枪。在藤蔓的尽头需要冲刺跳到对面的断桥上，断桥裸露的钢筋也可以作为立足点。

刚到断桥就遭遇外星人的袭击，掏出电磁枪全部消灭后在尸体旁边可以捡到飞盘，随便扔出去就可以增加自我上限。跳过断桥的护栏，利用蹦床弹跳到上层，爬上梯子找到之前坠落的直升机，使用机载的重机枪抗击外星人。消灭一波又一波的飞机和浮空特种兵后离开直升机，沿着身后崩塌的道路继续前进。



跳过一个蹦床后捡到挂在绳子上的破坏者火箭炮，敌人的飞机立即赶到，破坏者的火力很强大而且附近也有弹药补给箱，注意利用场景的柱子作为掩体就可以轻松将战机摧毁。

击落战机后出现浮游兵，全部消灭后一个敌人瞬移到公爵身后发动奇袭，被抓到空中后快速按空格挣脱，然后按鼠标左键挥拳将其消灭掉，操控外星飞行器坠入到建筑物内过关。

公爵汉堡 The Duke Burger



从地上爬起来后先往身后跑，从左侧跳过藤蔓后可以在通道尽头的房间找到一根雪茄。然后返回开始的地方，清理路上的自爆卵之后踢开厕所的门，在第一格厕所的地上发现一本增加自我上限的杂志。利用绿色物质缩小后从配电室下方的缺口进入，踩在白色的还原器后拉下电闸。

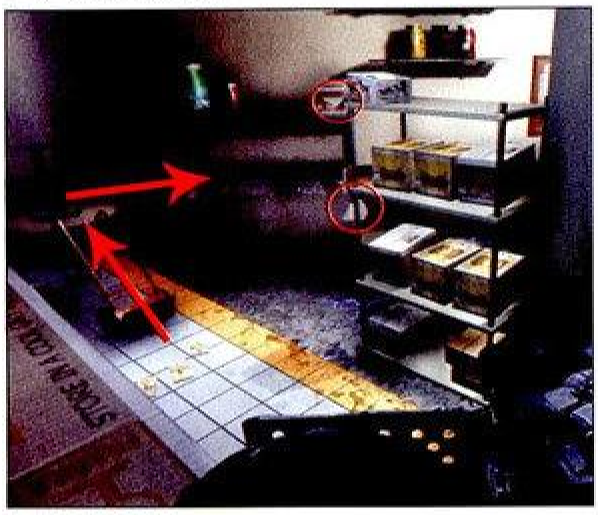
打开夜视模式，破坏门上的木条后返回厕所，再次利用绿色物质缩小后从长椅旁的箱子跳上去，再跳过洗手池进入之前带电的缺口，从管道爬上去进入第二部分。



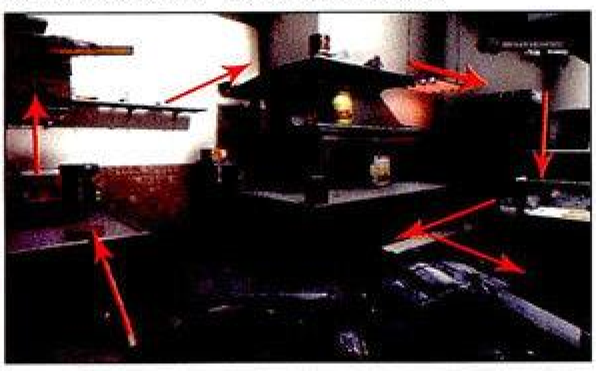
还没走几步，天花板就塌了下来，前方不远处就有变大的白色垫板，还原后踢开大门，餐厅里有很多缩小的野猪外星人，当然缩小后子弹打在身上也是不痛不痒的。清理完毕之后从窗户的缺口出去，刚才还得瑟的公爵一落地就被缩小了，地上倒扣着的纸杯都埋伏着敌人，直接开枪给他们一个惊喜。



从快餐柜台旁的纸箱跳上去沿着柜台绕到饮料机下，通过管道爬到上层，然后跳到藤蔓上进入隔壁的游戏室，这时会从房间里冲出来几个外星人，引诱他们碰到绿色物质缩小后再将其消灭。进入他们冲出来的房间顺着纸箱跳到最高层，然后跳到对面的纸箱，最后沿着架子爬到对面最高处，破坏通风口的铁网后进入一个导电的房间。



跳下来消灭一群老鼠后从红色的行李架上去，跳到冰柜后那个铲子其实也是一种蹦床，弹跳到高处后按下开关打开洗碗机，进入洗碗机内强行打开另一侧的门继续前进。



接下来推开扫把搭桥，刚走过去会遭遇外星人的阻击，沿图中的路线跳到最下层，一个外星人会把白色的盒子推下来垫脚，从纸箱跳上火炉上，观察火焰熄灭的规律再跳到前面的烤炉，站在汉堡包上是安全的。



踩着水中的尸体跳到对面，开启面包机的开关然后马上站在面包机的上方弹射到高处，利用挂钩滑到对岸，再踩着几片汉堡包绕了一大圈终于关闭了电闸。女孩得救后开启大门，跳上纸箱打破通风口进入下一部分。

从通风口出来后终于可以还原了，爬上梯子来到屋顶。这里需要坚守5分钟队友才能赶到。在场景中央一个白大褂的尸体旁有一把能缩小敌人的光束枪。建议在周围安放感应地雷迎战，过不了多久外星人的增援就会赶到。坚守几分钟后会出现新的精英突击兵，用缩小枪或者遥控地雷消灭后，获得他们手中可以发射多颗自动追踪导弹的武器。最后迎来两只大型飞天猪，用光束枪缩小之后配合追踪导弹很容易将其消灭。友军终于赶到，将公爵接上了飞机。

神行太保 The Mighty Foot



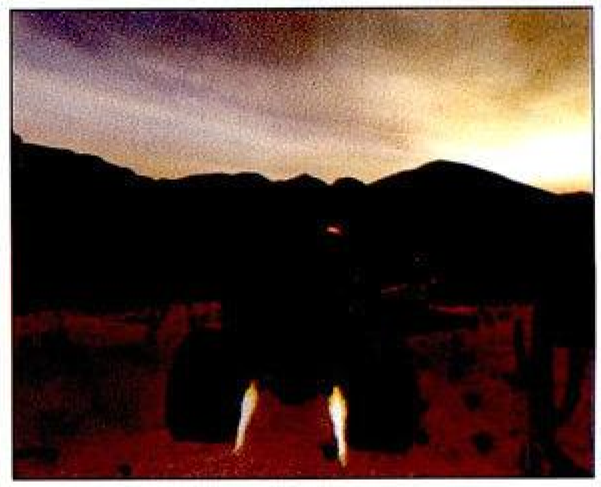
本关开始使用机载火箭炮空袭地面上的外星人，捣毁敌方所有的通讯塔。随后另一架战机会空投越野车，开车沿着指示牌的方向和有车轮印的道路前进，驶入一个洞穴进入下一部分。

继续行驶，路上会出现敌人的增援，不要多加纠缠直接开车撞过去。在悬崖前按鼠标右键可以使用涡轮加速飞越悬崖。穿过山谷冲上高速公路，仍然利用公路上的斜坡加速飞越到对面，最后小车没油了只能下车步行。



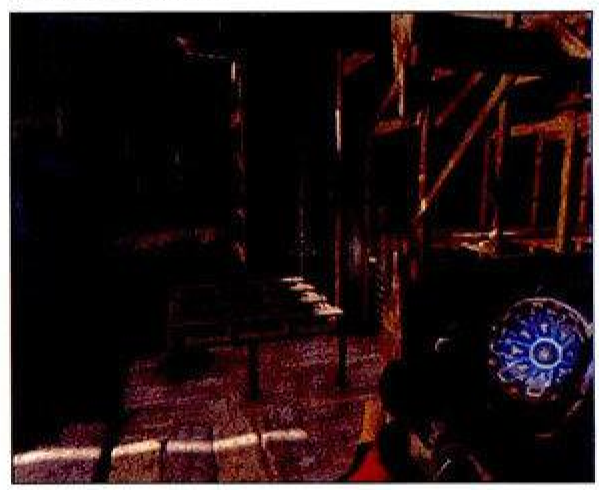
下车后路障对面会出现一批敌人，由于有狙击枪和集束追踪导弹等强力武器再加上弹药箱的补给，很快就能全歼敌人。敲开公路值班室的护栏，从后院堆放的大捆线缆往上跳，踩在护栏上跳到房顶进入屋内。在屋内取得汽油后别忘了点一下电脑更换桌面壁纸。之后破坏封门的木条，出门后首先来到屋子对面，使用长椅旁架设的望远镜可以偷窥美女增加自我上限。将汽油送回越野车后开到公路尽头过关。

不毛之地 Ghost Town



本关开始先掉头，用广告牌斜坡飞到对岸，一路开车摧毁一个野猪营地后飞跃木桥，越野车再次没油，只能步行寻找燃料。下车后先前往右侧的教堂，在教堂内的长椅下有一本新的杂志可以拿。

进入小镇，两旁的房子内有很多枪支弹药可以补给。这时不少外星人会从屋子里倾巢而出，躲在屋子里还击比较稳妥，正前方的谷仓二楼会有发射火箭炮的高级兵，要用远程武器及时消灭。最后还有一只重甲大猪破门而出，如果没有缩小枪的话可以到谷仓右侧的酒吧二楼去取火箭炮，场景中的红色炸药桶也可以举起来向大猪投掷。



消灭所有敌人后进入谷仓，爬上梯子来到二层，使用滑轮机关将木板向左移动到公爵所在的位置，然后踩着木板跳到对面爬上梯子到达三层，使用机关降下梯子后跳下去将木板还原到右侧，最后爬上梯子到达对面去取汽油。然后消灭返回途中外星人的增援回到越野车，加油后从谷仓后的斜坡冲到对面，进入山洞过关。

公路之战 Highway Battle

开车继续欣赏西部美景，穿过大桥下的浅滩开上一块高地后撞毁一块广告牌形成斜坡，加速驶上斜坡进入高速路。路上会有投掷爆炸桶的卡车，从旁边加速超车过去。之后从断桥下到山谷，小心山谷中滚动的巨石，被砸中的伤害可不低。

飞过一个斜坡后越野车再次没油了。远处飞机坠毁的地方有一处机枪点，使用石头旁边的狙击枪悉数消灭后沿着左边的小路靠近坠毁点。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■文：Zhuoyu ■编：贪睡猫 ■美：小米



消灭机枪点附近空降的敌人后再次出现战斗机，换上机舱里的RPG，利用机舱作为掩体就可以轻松击落战机。战机的残骸形成了新的道路，走上去左转进入被木条封住的矿坑。发现远处架子上的汽油后转身在后方通道里找到一辆矿车。将矿车里的油桶扔出来后将矿车推到高处，然后跳进去拉动操纵杆冲到对岸。

取得汽油之后将迎战外星虫群，最后一只虫子会推倒线缆形成通路，爬上架子到达高处平台继续前进，没走几步在一个分岔路口又需要使用矿车，故技重施将矿车推到接口处拉动控制杆启动，这次矿车直接冲出了矿井，沿着轨道一直通到了越野车旁，省了不少路程。消灭几个杂兵之后加油冲到前方的山洞过关。

决战坝顶 Dam Top



继续驱车前进，能看见外星人巨大的信标建筑，在道路尽头有一艘外星人的飞船阻击公爵，加速冲刺直接撞上去后掉入水池，终于和那越野车说再见了。游到梯子处爬到大坝顶部遇见总统，总统对公爵的行为感到愤怒，随后乘专机逃离了此处。从另一侧出口与友军会合，帮助他们一路清理敌人到达坝顶的尽头。

在尽头再次遭遇异星战将，这次的地形比较恶劣，只有低矮的汽车作为掩体，战斗开始后立即向后跑，在比较远的位置使用RPG或者追踪导弹射击，这样的好处是浮游兵会集中队友攻击而无视公爵，二是拉开距离后战将的机枪威力大减。大坝右侧紧靠墙壁的大货车是个很不错的掩体，它不会被战将踢飞而且会造成机枪射击死角。消磨掉战将的血槽后立即上前进入QTE，不过一次并不能解决战将，Boss血槽补满后继续战斗。



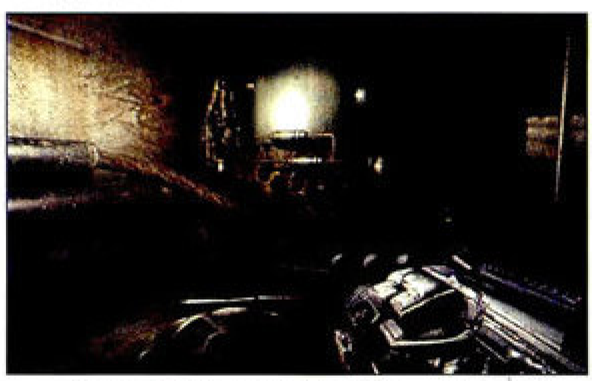
第二阶段的战将机枪威力会提高，更加考验玩家的跑位，注意利用战将机枪射击的间隙进行弹药补给和还击，第二次终于成功消灭战将，别急着跟随队友使用索降，在尽头的黄色巴士里有一只纸飞机可以增加自我。索降到大坝底部后，打开大门进入地下通道过关。

收缩机组 The Shrunk Machine



进入大坝地下机房后，遇见三个人正在讨论如何剿灭机房内的外星人，见到公爵后这个任务当然有了最佳人选。拿起左边的新武器--冰冻枪后工程师会打开掌纹密码门，冰冻枪可以冻结敌人，然后使用任何攻击手段均可直接打碎。在图中的位置，左边墙上的台历是一处新的互动点。清理所有敌人后原路返回，小心两个持有追踪导弹的高级兵会旁边破门而出。之后工程师会过来打开另一扇掌纹大门，进入下一部分。

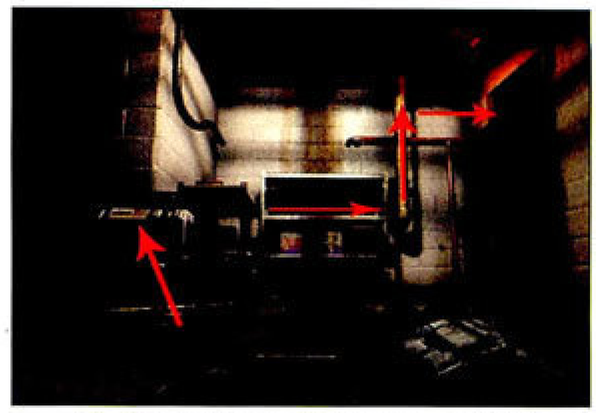
沿着楼梯往下走进入蒸汽室，打开蒸汽阀门就可以烫伤第一处藤蔓障碍。接下来是一处管道谜题，管道的接口处可以使用开关脱离连接，重新连接管道后打开阀门烧伤堵在出口的藤蔓。接下来进入动力机房，转角后的敌人很多，建议使用箱子旁的狙击枪逐个消灭。之后破坏墙上高亮的木板放下梯子爬到上层，通道里有一个发射火箭炮的外星人把守，看准攻击间隙将其消灭。



来到二层使用绿色物质缩小后消灭老鼠，拧开最左边通风口的两颗螺丝进去，之后被强风吹到一处有扫把的垂直通风口，首先抬头摧毁上方的紫色卵，然后破坏扫把后让风扇恢复正常，被吹到上层后打破通风管，再按拧开铁门上的螺丝进入齿轮房间。利用铁管和齿轮爬到最上层后从通风口跳下去。

来到有飞速旋转的风扇的通道，需要破坏正上方的电路管才能让风扇停下来。继续前进破坏通风口后进入一个热气腾腾的巨型齿轮房间。

先从正前方的齿轮上到齿轮组，然后穿过大型齿轮中的空洞跳到上层，来到几个冲压机的地方后先破坏右边和身后两处通风口的铁网，然后射击里面的电子管。接下来观察冲压锤的动作，找准间隙过去，在两个冲压锤之间是安全区域。穿过冲压锤后破坏右边最后一处通风管的电路管就可以使电力系统超载，正前方的巨大风扇也停转了。



从风扇后的通风口继续前进，利用箱子架子和铁管形成的通路打碎从门上的玻璃进入隔壁房间，干掉两只外星小虫后踩着电梯旁的杂物按下电梯按钮，接下来会从各个通风口涌入许多外星小虫，小虫虽然外形狰狞伤害却比较低，开启夜视能力使用近战就可以消灭。



灯光恢复后向电梯口扔一个遥控手雷，见到从电梯走出的外星人后立即引爆炸掉他腿部的装甲。然后立即跑到EDF尸体旁边，围着大箱子绕圈对准外星人的腿部进行射击，要不了多久就可以将其击倒。进入电梯，一只小虫会将扶手撞断形成跷跷板，踩上去之后快速反跑到另一侧，开启内侧的电梯按钮过关。

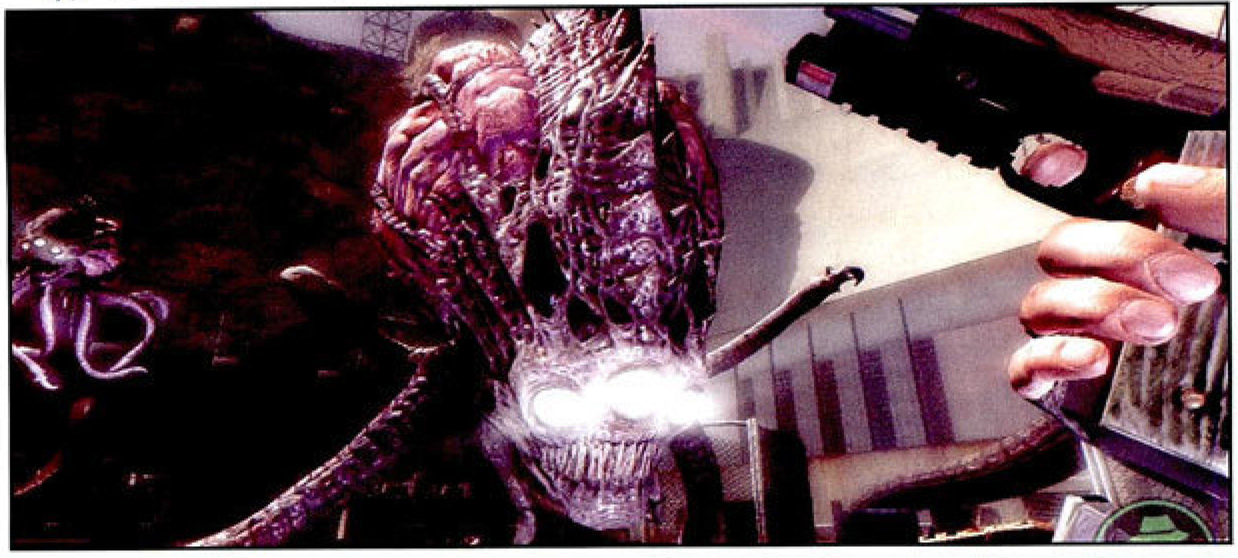
叉车妙用 The Forkstop



从电梯出来后破坏一个木箱找到还原点，打开两扇门来到控制室启动外面卷帘门的电源，注意控制室紧靠门的书架上可以取得一本新杂志，使用卷帘门旁的开关按【W】将门升起来。出去后爬上梯子，在一处带电的走廊观察电流的移动规律后通过。

从高台上跳到变压器上，然后踩着围栏跳到下方。沿途消灭所有敌人后出现一只大型的章鱼怪物，立即前往火堆旁的固定机枪，无视攻击一直扫射就可以击退大型章鱼。之后章鱼逃到建筑内，强行提起卷帘门后进入下一部分。

Tips 如果错过了某个互动点可以选择关卡再去拿，只要看到自动保存就可以退出来了。





进入卷帘门后使用右边的开关降下叉车，撞死拦路的敌人，在尽头处利用两台叉车垫脚翻越围栏，之后进入一处有红灯的屋子，在里面打开电闸，原路返回消灭所有的敌人，注意门口正上方会有一些投掷手雷的外星人，趁攻击间歇向楼上扔手雷引爆以牙还牙。清理完毕之后按下升降机平台的按钮，可惜只能降下一半，如果无法直接跳上去的话就放下叉车垫脚，进入二楼的电梯过关。

发电机房 Generator Room

离开电梯后与将军碰头，听他一番嘱托后从他身后的门继续前进，穿过电流四溢的走廊后爬上梯子，移动水泥管到公爵正前方搭桥，到达对面平台后从第二个发电站的缺口下去，沿着藤蔓从第三个发电机到达顶部。



到达顶部后驾驶室的老头会将平台移动到对面，公爵需要击退途中的浮游兵，平台上有一把破坏者火箭炮和撕裂者机枪，还有弹药箱可以无限补给。

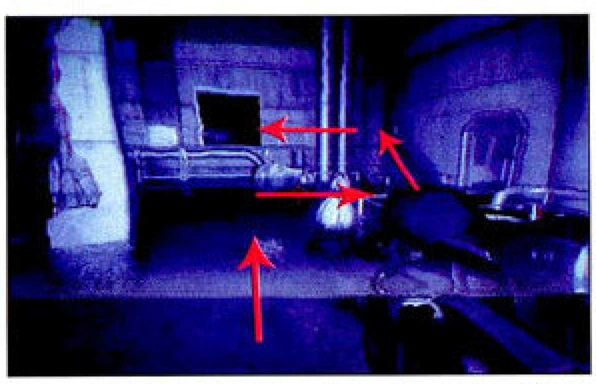
当平台到达尽头时逃到建筑内的章鱼女王被惊醒，战斗打响后优先清理周围的四只小型章鱼怪，它们的威胁比Boss更大，三只同时发射粒子炮可以直接秒杀公爵，消灭小章鱼后女王就不足为惧了。女王的大型粒子炮会预判公爵的行动路线，只要在看到女王发招时反向移动就能轻松躲避，另外女王还会牵引大型杂物扔向公爵，要注意灵活跑动躲避。不断补给弹药射击女王后她会飞到对面牵引公爵所在的平台并且补满血，二阶段残废的女王没有任何攻击方式，继续使用火箭炮射击即可消灭女王。从平台的楼梯下去，打开女王尸体旁的门进入电梯间，跳到最下层的积水中过关。

地下行动 Underground



从积水处爬起来后射击火墙旁边的灭火器熄灭火焰，继续前进穿过损坏的发电机后发现最后一台还在运转，一只刚出生就掉下去的可怜虫告诉公爵这里不能硬闯，需要将附近三个红色箱子推下去破坏发电机，继续前进消灭三只虫子后上楼，破坏一个半开半合的通风口后进入下一部分。

跳入水中潜水作业，氧气消耗得很快，但是可以在冒气泡的管道上补充，来到水轮机房间要贴着墙走，注意不要被扇叶刮到。绕水轮机转一圈来到另一个出口时，见到虫子要立即返回之前的氧气点，然后转身对出口射击，否则在狭窄的通道里作战十分不利，另外在氧气点防守时要一直按【S】键防止被水流卷走。清理所有虫子后从通道尽头的梯子上去。



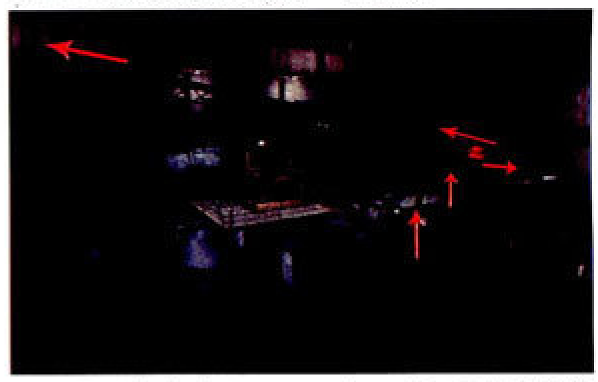
从发电机高台跳下去后，外星人的火箭弹破坏了发电机组，供电完全中断。开启夜视模式后进入发射火箭的通道，清理掉里面所有的虫子和野猪之后从另一个出口出去，下楼过关。

净化 The Clarifier

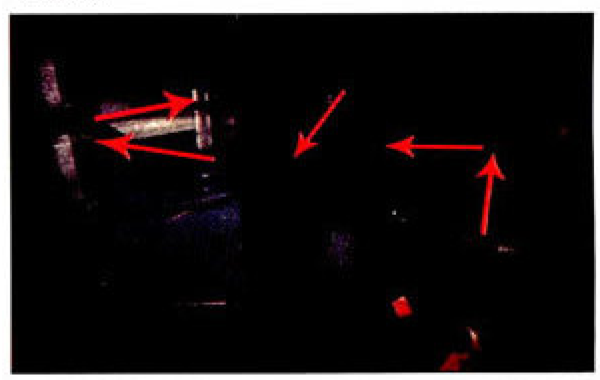
一路消灭沿途的敌人，在一处监视器上看见EDF的军队正在对抗之前见过的机械恐龙。清理掉野猪外星人后破坏挡住梯子平台的三个木箱，然后推动平台靠近墙壁即可爬上高台。



接下来进入一个有吊车的房间，这里的目标是将四个蓝色油桶放到吊车的吊篮中使右侧吊臂下垂，构成桥梁到达左边的平台。首先把离吊篮最近的油桶放上去，然后转身没走几步就看见一辆云车破门而出，消灭紧跟而来的敌人后驾驶云车可以取得两个高台上的油桶，在云车上按鼠标左键可以升高云梯，右键降低，车身上还有一个按钮可以降下云梯，不必担心高度无法还原。之后会从编号为“2”和“3”的房间里会冲出数个敌人，听见他们撞门的声音就安放地雷守株待兔是个好主意，消灭敌人后在3号房间内找到最后一个油桶。



最后会冲出两只飞天猪，注意寻找掩体并使用追踪导弹或者RPG将其解决掉。安放四个油桶后沿着梯子爬上吊臂，跳到另一头刚走下楼遇见一个倒霉蛋被困在了铁丝网里，随后一个手雷丢了过来将倒霉蛋和铁丝网的门都被炸成了碎片。



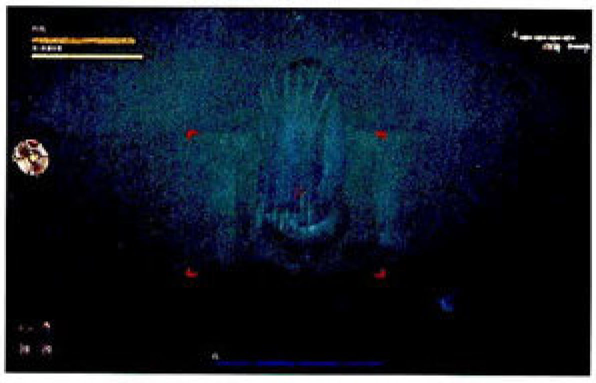
继续前进消灭房子里所有的敌人后从梯子爬上去，沿着触手和房梁形成的道路进入顶部的通风口。一直通往一个导电的水池，从在最右侧的缺口下去，踩着一小段钢管跳到水池最近的一个漂浮木桩，踩着木桩跳到对面。上到二楼后走过一大段路，开门后发现桥断了，这时别跳下去，沿左边的钢管走就能与队友汇合，建议换上箱子旁的狙击枪。



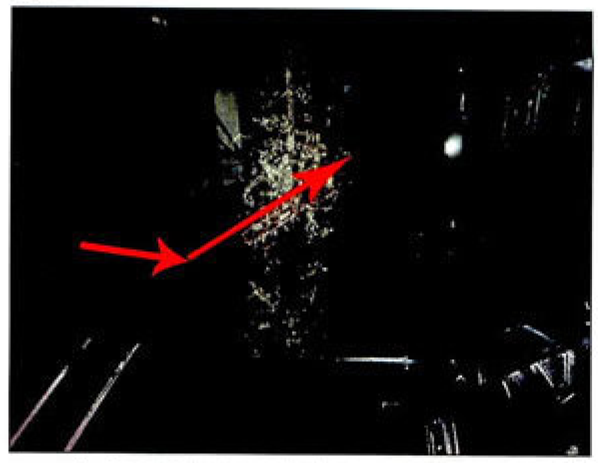
队友拜托公爵在大坝底部安放炸弹送这些外星杂种上西天，带上炸药后从队友脚边的梯子下去，使用控制器旋转平台，中途会遇到四五只章鱼外星人的袭击，掏出狙击枪无需开镜两枪即可解决一只。随后将平台转到最左边，进入配电室关闭电闸，现在就可以潜入水底打开闸门，进入下层过关。

大坝爆破 Blowin' The Dam

继续潜水前进，虽然水下能见度低，不过由于氧气消耗较快公爵不可能随意行动，所以只要寻找有氧气补给的地方前进即可，黄色高亮的阀门也是一种路标，从有灯的出口进入更宽阔的水下区域，跟随地面管道和氧气点继续前进，很快找到了第一处炸弹安放点，顺利安放后会遇到章鱼外星人的袭击，仍然用狙击枪两枪解决一个。



跟随黄色管道找到第二处安弹点，周围有很多武器弹药，看来有一场恶战。带上一把RPG后安放第二个炸弹，果然从管道里钻出一只巨大的水蛭，进入Boss战。此战的要点是注意氧气的消耗，同时在两个弹药补给点之间来回移动躲避水蛭高伤害的冲撞攻击。RPG一定要显示为红色锁定状态时再发射，可以保证命中Boss。水蛭血量过半后增加一招吸水，直接朝Boss口中来一发火箭弹可以打断这个技能。见到Boss倒地时靠近它，掰开水蛭的嘴巴放一个炸弹送它见上帝，从水蛭出来的管道进去过关。



从水里爬起来后水位会一直猛涨，一路狂奔吧，如果等水漫过房顶就只有等死的份，尽量往上楼的方向走，如果遇到道路崩坏一定可以从旁边的道路绕过去，同样忙着逃命的外星人基本构不成威胁。

在一处向上的楼梯会坠下红色的爆炸桶，看准目标用机枪提前射爆，或者进入右边的缺口躲避。最后进入一条又长又粗的管道后被水冲到大坝外过关。

终末之战 Final Battle



一名EDF的士兵为公爵做了人工呼吸之后公爵清醒了过来，接过士兵给的手枪后前往运输机听总统大发牢骚。突然一只铁甲暴龙从断壁爬了上来，很痛快地了结了总统和几个随行人员，最终之战打响。



飞机空投下来的野猪不知道为啥比之前的小了一号，它们的攻击也不痛不痒了，用手枪两枪爆头后可以从野猪那里获得火箭炮，暴龙的攻击方式包括了二阶段的冲刺和电球冲击。不断使用RPG锁定射击暴龙，而增援的野猪纯粹就是移动的弹药补给箱。磨掉Boss全部血槽后上前废掉它的一只手臂。不过最终Boss没这么容易就死掉的，自动补满血后会召唤浮游兵为其助阵，不过由于杂兵能力被削弱，注意灵活移动的话基本可以无视空中的攻击，继续猛攻Boss扯掉另一只手上的管子。



废掉两只手臂后队友会空投弹药补给箱，里面有一把毁灭者火箭炮，战斗更简单了，用毁灭者一路猛轰就行了，第三次打空血槽后和第一关一样使用QTE将眼珠踢飞消灭这只巨大的暴龙。最后将军的飞机赶到，一把抓住将军的手通关。



让玩家盼了十余年的毁灭公爵终于告一段落，故事的最后公爵举行新闻发布会，宣布竞选美国总统。不管这个结局是否能让毁灭公爵的故事画上圆满的句号，至少给了玩家一个交代。公爵粗犷搞笑的语言风格始终伴随着整个游戏，但愿还能与公爵后会有期。



结局



鬼月说鬼

鬼文化与恐怖游戏的完美结合

时光荏苒，转眼间，已是八月了，夏天已经过去了一半。说到炎炎八月，除了吃雪糕、吹风扇、坐在葡萄架下听一回牛郎织女的悄悄话外，我们可以做的事情还有很多。

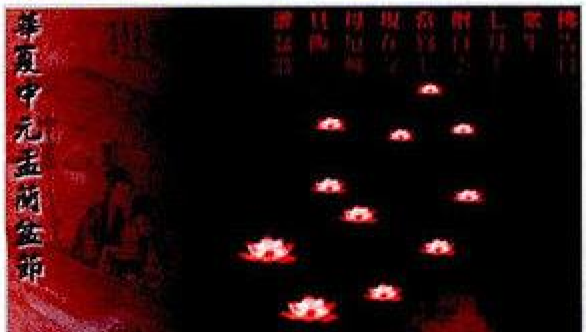
一直以来，受西洋文化的熏陶，我们总会把祖宗遗留下来的一些物事不经意的遗忘。阳历八月，农历七月，于是突然间就这么想起了一个节日，一个在盛夏之际多少可以叫人凉快几分的节日。

但凡提到这个节日，乍一听去总会令人忍不住全身一个哆嗦，胆子偏小的人估计就该拔腿开溜了。因为弄不好，夜里睡觉会做噩梦的。这是什么节日呢？答案就是：尾随牛郎织女而至的农历七月十五——“中元节”，也就是民间常说的“鬼节”。

太阳落山啦，天黑啦。各位大小朋友们，不要只顾着听人家牛郎织女说悄悄话了，让我们勇敢面向缓缓开启的鬼界之门，一探究竟吧！

东西两重鬼文化：中元节与万圣节

正宗的华夏鬼节——中元节



农历七月十五，中国鬼节中元节

中元节又称“鬼节”或“盂兰盆会”。从古至今，中元节都是道教的说法。“中元”之名起于北魏，俗称“鬼节”、“施孤”、或是“亡人节”。根据古书记载：道经以正月十五日为上元，七月十五日为中元，十月十五日为下元。中元节与除夕、清明节、重阳节（除、清、九）等三节，都是中国传统节日里祭祖的四大节日。

有关中元节的传说在民间有很多，《道藏》曰：“中元之日，地官勾选众人，分别善恶……于其日夜讲诵是经，十方大圣，齐咏灵篇。囚徒饿鬼，当时解脱。”意即阎罗王会于每年农历七月初一打开鬼门关，放出一批无人奉祀的孤魂野鬼到阳间来享受人们的供奉。七月的最后一天，关鬼门重新关上前，这批孤魂野鬼又要返回阴间。



华夏子民举行隆重的“庆赞中元”

每逢农历七月，华夏民族必定会举行隆重的“庆赞中元”。全国各地的大街小巷，都可以看到庆中元的红色招纸，张灯结彩、设坛酬神。寺庙也分别建醮，上演地方戏曲或歌台助兴，呈现一幅热闹非凡的景象。而中元节的“普度”也因组织形式上的差异，分为街普、市普、和庙普等。所谓街普，指的是以街坊为主的普度；市普是以市场为主的普度；庙普就是庙宇所主持的普度。

祭祖节在阴历七月十五日，那时盛夏已经过去，秋凉刚刚开始。民间相信祖先也会在此时返家探望子孙，故需祭祖。而河灯更是是中元节中不可或缺的一种标志性道具。河灯也叫荷花灯，一般是在底座上放灯盏或蜡烛，中元夜放在江河湖海之中，任其漂泛。放河灯的目的，是普度水中的落水鬼和其他孤魂野鬼。



适逢中元节，和尚们也不闲着

人们竞相放逐用来普渡众鬼的河灯



《呼兰河传》中有这样一段文字，是这种习俗的最好注脚——七月十五是个鬼节。死去的冤魂怨鬼，不得转生，缠绵在地狱里非常痛苦，想托生，又找不着

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

路。这一天若是有个死鬼带着一盏河灯，便可转生。碍于从阴间到阳间的这一条路非常黑暗，没有灯照明是看不见路的。所以放河灯这件善事便是为那些寻不到路的亡者们指明方向，也从另一面衬托了活着的人们，对往生者的关怀与思念。

由此可见：从古时流传下来的中元节一直以来都蕴含了重要的意义。一是阐扬怀念祖先的孝道；一是发扬推己及人，乐善好施的义举。也因此，人们在庆赞中元的同时，无形中也会跳脱“鬼”字者以狭隘的角度，将目光放远，以期互爱互敬。

光怪陆离的西方鬼节——万圣节

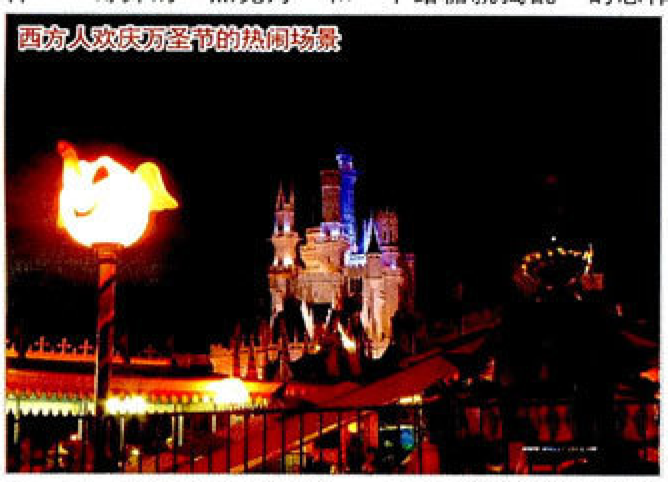


西方光怪陆离的万圣节

说完了老祖宗的中元节，我们也不得不稍代提一下与之对立、但同样以鬼为主题的万圣节。

两千多年前，欧洲的天主教会把11月1日定为“天下圣徒之日”。到了公元前五百年，居住在爱尔兰、苏格兰等地的凯尔特人把这节日往前移了一天，即10月31日。

在西方国家，每年的10月31日便是“Halloween”，辞典解释为“The eve of All Saints' Day”，中文译作：“万圣节之夜”，通常叫做“万圣夜”。每当万圣夜到来，孩子们都会迫不及待地穿上五颜六色的化妆服，戴上千奇百怪的面具，提着一盏“杰克灯”走家串户，向大人们索要节日的礼物。万圣节最广为人知的象征也正是这两样——奇异的“杰克灯”和“不给糖就捣乱”的恶作剧。这一夜是西方一年中最“闹鬼”的一夜，所以称之为“鬼节”。


西方人欢庆万圣节的热闹场景

万圣节在西方人的观念里，象征夏天结束，严酷的冬季开始的头一天。从10月31日午夜开始，直至次日11月1日持续整整一天。西方伟大的死神——萨曼会把那年死去之人的鬼魂统统召来。而人们也坚信，死人的亡魂会在这一天回到故居地在活人身上找寻投胎重生的机会，而且这是人在死后能获得再生的唯一希望。而活着的人则惧怕死魂来夺生，于是就在这一天熄掉炉火和烛光，让死魂无法找到活人。接着又把自己打扮成妖魔鬼怪以期吓走死人的魂魄。之后，他们又会把火种烛光重新燃起，开始新一年的生活。

万圣节前夜鬼魂遍地的传说就是这么开始的。至今在欧洲某些与世隔绝的地区还有人相信这是真的。如今的西方，人们都把万圣节前夜看作是尽情玩闹、讲鬼故事和互相恫吓的好机会。于是人们让这节日彻底变成一场真正的“狂欢”。而脸谱化妆，便是万圣节的传统节目之一。

除此之外，还有南瓜雕空当灯笼的故事。这又是源于古代爱尔兰。故事是说一个名叫 JACK 的醉汉总爱恶作剧。一天 JACK 把恶魔骗上了树，随即在树桩上刻了个十字，恐吓恶魔令他不敢下来。然后 JACK 就与恶魔约法三章，让恶魔答应自己的条件才肯让他下树。JACK 死后，灵魂既不能上天又不能下地狱，只好靠一根小蜡烛指引他在天地之间徜徉。

在古老的爱尔兰传说里，这根小蜡烛是在一根挖空的萝卜里放着，称作“JACK LANTERNS”，而古老的萝卜灯演变到今天，则是南瓜做的 Jack-O-Lantern 了。据说爱尔兰人到了美国不久，即发现南瓜不论从来源和雕刻来说都比萝卜更胜一筹，于是南瓜就这样演变成了万圣节的宠物。


南瓜一项是万圣节不可或缺的顶级道具

同时，万圣节从某种意义上说也是赞美秋天的节日，就好像五朔节是赞美春天的节日一样。古代高卢、不列颠和爱尔兰的祭司——德鲁伊德有一个赞美秋天的盛大节日。

鬼族家谱：鬼的含义与分类



享誉世界鬼坛的贞子小姐

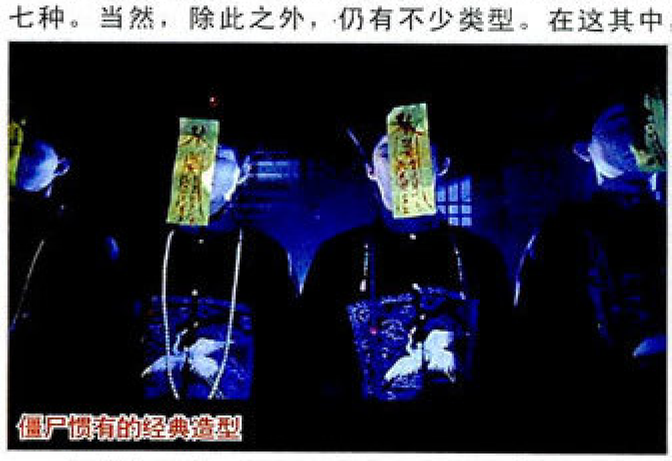
生活中，我们经常可以听到“鬼”这个字。一提到鬼，人们最先想到的便是面貌可憎、披头散发、一身白衣的形象。其中，尤以年轻女子居多。像是《午夜凶铃》中的贞子、《咒怨》中的伽椰子、《山村老尸》中的楚人美等等，都是闻名于世界鬼坛的大明星。

那么鬼究竟是如何形成的呢？人死了为什么会变成鬼？针对这一点，千百年来一直困扰着世人。一般来说，人死之后会从阳间去往阴间，同时留下魂魄，死人的魂魄即等于鬼。

人类天生拥有属于自己的魂魄，魂魄是一种磁场，有自身的记忆。身体为魂魄服务，魂魄又依赖于身体，器官的存在是为了身体健康成长，这样才不会使魂魄消失。

可人在死后，身体逐渐腐化。失去了赖以生存的身体，魂魄便会以另外一种形式单独存在，这样就形成了鬼。由于没有身体的保护，鬼与人有着很多不同。最明显的一点就是鬼惧怕阳光，它们只能生活在黑暗的世界中。

根据民间流传下来的《正法念经》中所记载的鬼，一共分为三十七种。当然，除此之外，仍有不少类型。在这其中，有些鬼是无害的，它们居住在与人类相通的另一个平行世界，与人类过着井水不犯河水的生活。但是有些则不然，它们永远信奉着与人类为敌这一教条，遇到生命便会毫不留情的扼杀。


僵尸惯有的经典造型

那么接下来，我们不妨就从众多的鬼族里挑几个有代表性的给大家说说——

饿死鬼：泛指被活活饿死，带有一定怨气的鬼。常会有气无力的向生者要饭。



上吊而死的吊死鬼

吊死鬼：上吊自杀而死，怨气所致。多为女性，手握一根绳子，上有血腥。

血糊鬼：妇女难产而死，通常只有在医院中才可以看到。血糊鬼为女性，手提一只血色布袋，内有血物和污秽。

落水鬼：溺死者怨气所致，只出现在水中。通常会在水底拉住生者的脚，又称“鬼扯腿”。

无头鬼：旧时被斩首由怨气所生的鬼，经常会提着自己被砍下的头颅出现。

僵尸：死时暴尸荒野，尸体受日月天气影响形成。通常双目无神，身体僵硬，双臂前伸，跳跃着行进。

还魂鬼：死后在七天之内，将生前去过的地方走遍，称之为还魂，又叫“回煞”。民间流传的“头七”，便有这一含义。

影子鬼：常在夜间出没的鬼。生者在夜间走路时，会看到有影子超过去，而这个影子并不属于自己。

怨气鬼：生前带有很重的怨气与不满，死后便会生出怨气鬼。

死婴鬼：产后即死或是被丢弃的婴儿死后形成的鬼。多会在卫生间里发出哭声，吸引生者。

勾魂鬼：传说为阴间鬼使，专门勾取即将死亡之人的魂魄。例如著名的黑白无常。


著名的勾魂使者：黑白无常

罗刹鬼：黑身朱发绿眼，极其凶恶。如果以女性形象出现，常会化身美丽腹黑的妖艳女子。

回音鬼：莫名其妙就会出现的鬼。会悄悄跟在生者身后。能够听见脚步声，却看不到影。

上身鬼：生前有未敬之事，带着遗憾而亡。死后便会寻找合适的宿体，以期附身其上完成生前未完成的事。

厉鬼：有时也称枉死鬼。厉鬼通常都带有强烈怨气，例如生前被谋杀、被逼自尽、暴死、或者死时刻意身穿红色衣物。由于死前含着浓浓的怨恨，因此死后这些怨恨将会形成可怕的诅咒，在死者生前的居所或活动地积聚冲天怨气，但凡触碰者必死无疑。


手提头颅的无头鬼

厉鬼多为女性形象出现，它们会在阴司路上等着自己的仇人或是不经意闯入领地的迷失者。然后不停的杀人……无休无止！说到厉鬼，这种鬼乃是所有鬼中最为凶恶的一种。而在众多以鬼为主题的故事中，也多是讲的这一类鬼。厉鬼没有任何怜悯之心，不仅只针对仇家；很多时候，即使对待不相干的人也会发动攻击。它们的存在，就是生者的死亡。

据民间相传：倘若有人不幸遭遇到了一只穷凶极恶的厉鬼。那么唯一所能做得，就是快快准备后事吧。因此，对于这一类鬼，人人都会敬而远之。

鬼影幢幢：游戏中的凶宅鬼影

在过去，我们读到的很多有关鬼故事中，都会有着类似以下这样的情节：一个因某某原因含冤而死的人，在死后带着前世的仇恨和戾气化作厉鬼，徘徊在生前居住过的地方。终日以杀人为目的，久久不散。小说中如是说，电影中如是说，随着科技的发展，到了游戏中，鬼依然保持这样的形象。

于是，在游戏满天飞的今天，便有了一只又一只形象逼真，令人不寒而栗的鬼，终日盘踞在诸位玩家的电脑游戏中。只等你一开机，进入游戏，就会看到他们那张狰狞恐怖的鬼脸。

藏匿于血海炼狱中的魔鬼

- 名称：赤鬼王
- 性别：男
- 地盘：黑水镇
- 出自：《仙剑奇侠传》


隋朝将军冢说白了就是个超级迷宫

还记得《仙剑一》中那个令人发毛的黑水镇和将军冢吗？那便是咱们赤鬼王的老巢了。话说黑水镇坐落在白河村不远的地方，两个村子可以说是比邻而居。尽管黑水镇本身经济并不富裕，比不得城乡县市，但是生活在这里的镇民倒也过得自得其乐。黑水镇村后方不远处是一片人迹罕至的墓地，那是一位在隋朝年间战死的将军的棺冢。

后来不知哪一天，黑水镇突然来了个修为极高的恶鬼，不仅杀光了镇民，还霸占了隋朝将军冢。镇民被屠杀的血流成河，不是变作僵尸就是化为恶鬼。而埋葬在将军冢里早已死去的诸多隋朝兵将，也在赤鬼王的魔力下化为厉鬼，终日游走在坟冢内，攻击那些不慎踏入此地的过路客。


将军冢下已是一片猩红血海

就这样，死在黑水镇的无辜者不计其数，他们的血已经随着岁月的积累渗透了整个将军冢，在将军冢下方汇聚成了一个巨大的血池，场面看去简直就是一片炼狱火海。而赤鬼王就躲在这片血池的最深



赤鬼王自血海深处现身

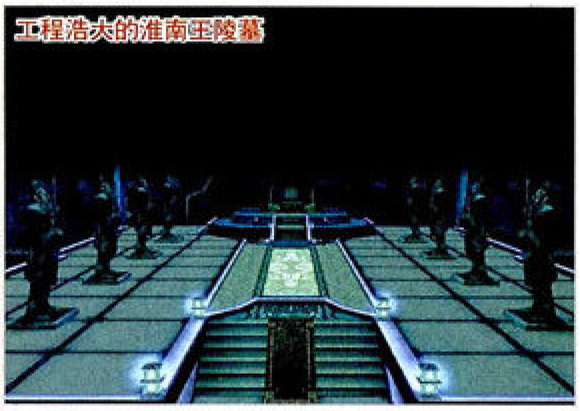
处，一边洗吮着人类的鲜血，一边继续着无恶不作的种种暴行。

自此，黑水镇彻底变作了一处恶鬼横行的死镇，没有人胆敢接近这里半分，往来的过路者宁可绕路而行，也不愿成为黑水镇的牺牲品。尽管在这期间也有不少能人义士想要为民解难，击退赤鬼王。但无奈黑水镇大大小小的行尸走肉当道、加之将军冢内地势复杂胜似迷宫，其间又有数以百计的兵将亡灵以及最后把关的那位隋朝大将军、还有通往血池深处一路上不计其数的妖魔邪物，实在令人望而生畏。

幸得逍遥、灵儿、月如三位神人途经此处，为了百姓的安危深入将军冢，终在血池深处消灭了作恶多端的赤鬼王，除去了长期为害一方的祸端。

在飞升中堕入魔道

名称：刘安
性别：男
地盘：淮南王陵
出自：《仙剑奇侠传四》


工程浩大的淮南王陵墓


淮南王陵入口处的辟邪兽

淮南王陵一直都是《仙剑四》中笔者酷爱的一个场所，在这样庞大华丽的帝王陵墓中游走四方，总有种《盗墓笔记》的感觉。而游戏中提及的淮南王刘安，在历史上也确有其人。刘安（前179－前122），西汉皇族，淮南王。汉高祖刘邦之孙，淮南厉王刘长之子。

淮南王刘安墓，位于五株山南坡，即八公山东，四顶山南，与八公山西的女萝岩遥相而对。相传淮南王曾与八公在此地飞升成仙，因而得名八公山。在八公山尽头的地下，有座占地面积广大的陵墓，是专为淮南王而修的陵园。尽管外界，人人都认为淮南王曾在当年顺利飞升成仙，然而实则他却同八公一起坠入了万劫不复的地狱。


化作恶鬼的淮南王


封有淮南王魂魄的赤腓玉壶

从古至今，历代帝王将相人到老年都渴望长生不死，淮南王也是一样。他生前喜好寻仙修炼之术，生前也算积公德，求仙道。却不想被一个无耻道士所欺，和八公服下所谓的“太霞仙丹”，反而送掉性命。当初那个道士眼见酿成大祸，唯恐淮南王冤魂索仇，便将其魂魄封于赤腓玉壶中，并藏入埋于地下的淮南王陵单室之中。


陵墓深处的炼丹室

后来，由于云天河等人误打误撞潜入此地，击败了淮南王的怨魂，才将灾难遏制于萌芽之中。在这之前，陵墓曾遭盗墓者所破，使冥宫的风水遭到毁坏，因此陵墓里大大小小的鬼才得以跑出来为非作歹。然而不幸中的万幸是陵墓当初所建之地风水选得极好，地宫虽处于龙脉处却也不过一个小小旁支，就算风水骤变，也成不了灭族绝后的大凶地。加之地宫中如今已成地缚之象，里面的一干鬼众也无法轻易走出。

因爱故生恨的山庄厉鬼

名称：叶沉香
性别：女
地盘：自闲山庄
出自：《古剑奇谭》



阴森荒芜的自闲山庄

提到《古剑》中的自闲山庄，风格塑造得极为阴森恐怖，典型RPG游戏中阴森森的鬼型场景。荒芜的沙地、干枯的数值、加之时不时就冒出来的各种鬼魅以及时刻回荡在耳边的各种怪叫，的确会让胆子小的人头皮发麻。相比之前的将军冢和淮南王陵，确实有过之而无不及。

说到自闲山庄，曾经也是风光无限的大户人家。叶沉香本是山庄里的大小姐，过着锦衣玉食的无忧生活，并和倾慕的男人晋磊成亲。然而她所不知道的是，她的丈夫却和她的父亲有着不共戴天的杀父之仇，为了报仇而接近叶家。


昔日风光无限的自闲山庄

于是，终有一天，晋磊血洗叶家，并道出自己只把叶沉香看作复仇的棋子，从未爱过她。接着在叶父面前一剑刺死了有过几年夫妻情义的叶沉香，万念俱灰又伤心绝望的叶沉香，临死前道出做鬼也不会放过晋磊。就这样，化为厉鬼的叶沉香终日徘徊在自闲山庄，带领一干鬼众等待着仇人转世的到来。

数年过去，晋磊转世的方兰生因追寻玉横之事来到自闲山庄，被已化作厉鬼的叶沉香迷惑，并带入山庄内准备痛下杀手。危难之际，幸得百里屠苏等人及时救下。之后，方兰生来到秦始皇陵，与叶沉香的亡魂坦诚相见，并全力施法帮助被玉横束缚住的叶沉香超度。叶沉香的良知被重新唤醒，最终抛却生前旧恨，遁入轮回而去。


生前的叶沉香美丽娴熟


死后化为厉鬼终不得安的叶沉香

徘徊在冰室邸的绳之巫女

名称：雾绘
性别：女
地盘：冰室邸
出自：《零》

日本的《零》系列游戏向来以讲述哀伤的鬼故事为主要看点，衬


被鬼魅盘踞的冰室邸

托着阴森恐怖的和风式气氛，深受恐怖玩家的喜爱。而出现在这里面的鬼，更是典型的吓死人不偿命。

相传在冰室家居住的地方，一直流传着“常世之国”和“恨之国”的说法，而“常世之国”和“恨之国”之间的“门”就是“黄泉之门”。每隔几年，“黄泉之门”便会在旧历的十二月十三日打开一次，这一天被称为“祸刻”，到了这一天，这个地方所有的人都要呆在家里以躲过灾难。

冰室家自古以来在这个地方担任着各种祭祀仪式的职责，而冰室家家的主要责任就是在“祸刻”这一天将“黄泉之门”封印。要将“黄泉之门”封印就必须按顺序完成两个仪式，第一个是“目刺仪式”，第二个是“绳裂仪式”。这两个仪式都是以活人献祭，且被选中的人实际上就是冰室家的成员。



冰室邸因绳裂仪式而遍布绳子

被用在“绳裂仪式”上献祭的绳之巫女是一个名为雾绘的妙龄少女。被选中的她终日呆在冰室家中失去自由。经过十年的幽禁生活，雾绘早已对生命毫无眷顾，在她的生活里只有她的日记本和窗外的樱花树陪伴着她。然而一次机缘巧合的机会却让她结识了一名男子，那一刻，雾绘感觉到她的脸有些发烫。

就是这样的初遇，让没有见过外人的雾绘对这名男子产生了好感。没几天，雾绘就觉得离不开他了。可是他们之间的感情是不被允许的，于是冰室家的神官们杀死了那名与雾绘相爱的男子。

带着对生命的留恋和情人的不舍，雾绘作为祭品被杀死了。然而，却依旧无法阻止“祸刻”的来临。黄泉之门最终开启，能令死者复活的瘴气从门内涌出来。


小心！鬼出现啦

雾绘的灵魂在瘴气的影响下分成了两部分，一个是代表她心中邪恶部分，一个代表心中善良部分。邪恶的雾绘成为宅中恶灵的头目，将误入宅中的人使用“绳裂仪式”虐杀至死；善良一面的雾绘则等待某天能有人来将“黄泉之门”再度封印。

对破黑暗的红蝶

- 名称：纱重
- 性别：女
- 地盘：皆神村
- 出自：《零红蝶》



生前和好友站在黄昏下的纱重

相传建立在黄泉入口的皆神村，是为了镇住在黄泉入口鸣动的“虚”，每年都要举行将



死后化为厉鬼的纱重


纱重站在遍地的尸群中放声狂笑

双生子当成“红势祭”献出的祭品。否则虚的怨气一旦爆发，将导致整个村子的毁灭。而皆神村正好每隔一定周期就会产下双生子。在这里，双生子被认为原本是一个人，但是却被分开产出，就是为了要作为红势祭中的红势。因为村民相信在红势祭中，由双生子中的一人杀死另一人时，双子就会合而为一，并释放出强大的力量。这力量能够阵压住虚，保护村子的平安。

八重和纱重是这一次祭奠的双生子，然而八重不愿举行红势祭，于是就在仪式当天在村外人的帮助下带着妹妹逃亡。可是在逃跑的过程中，身体较差又常依赖姐姐的纱重，不小心摔下了山坡而被村人抓回。虽然她相信姐姐一定会回来救她，可结果却事与愿违，八重最终也没有出现。于是纱重心中开始产生了绝望，最终断了活下去的念头，并带着种种不甘和对姐姐的怨恨执行了红势祭而死。

没有了姐姐，仪式自然失败了。虚中的怨气最终爆发，错误的仪式导致虚大开，发生了大偿，于是纱重的强烈怨恨随着大偿的时刻一并降临。化为厉鬼的她，把活下来的村人逐一虐杀，边看着村人死去边放声狂笑的声音，据说在村外好几里都能听见。在虐杀完所有的村人后，纱重在无人的皆神村静静地徘徊不散，一边继续虐杀偶尔闯入这里的无辜者，一边等待姐姐的回来。



双生子在皆神村从一出生就是个悲剧

刻印在刺青中的悲伤

- 名称：零华
- 性别：女
- 地盘：久世宫
- 出自：《刺青之声》



一派阴森的久世宫

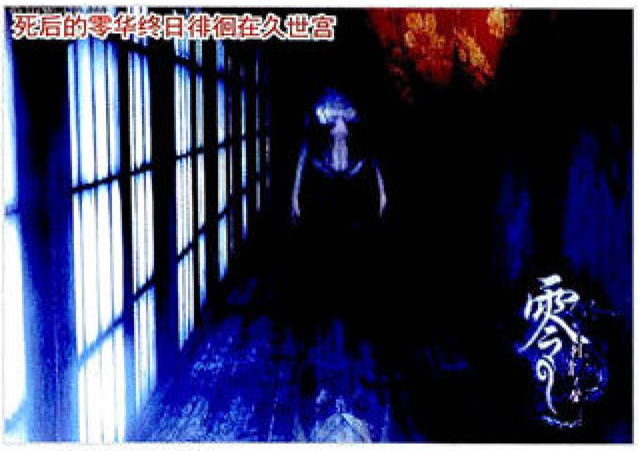
传说曾经有一个失去了恋人的少女，因为思念恋人而痛苦着，于是她在自己身上刻满了刺青，以此来转移或者象征对死去恋人的思念的痛苦。还有传说，曾经有一个很善良的人，他为了替别人承受思念死去的至亲的痛苦，而把刺青纹样刻在自己的身上，由自己的身体去承担他人的痛苦。后来许多人在听说了这样的传言之后，都去找这个刺青之人，希望把自己对死去亲人的思念转化成为他身上的刺青。于是渐渐的，这个人的全身都被刺青所布满了，最后连

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

他的眼睛都被纹上了刺青，但是传说中眼睛有镜子的功效，当这个人的眼睛也被刺青了之后，所有加诸在刺青之人身上的痛苦就会像被镜子反射一样全部反射回那些施加者的身上。


作为巫女被放入终渊宫殿的零华

刺青仪式是久世宫一直以来流传的一种古老仪式，从家族成员中选出一名巫女，将她全身除眼睛外的地方刺满刺青，关到笼子里放入终渊的宫殿里。这么做一来是为了承受亡者亲人对其思念的痛苦，保证死者顺利往生。二来也可以镇住黄泉之门的打开，阻止灾难降临。


死后的零华终日徘徊在久世宫

零华是被此次刺青仪式选中的祭品。她深爱着久世宫的宫主，尽管作为祭品她被送入宫底深处已经奄奄一息，但带着对恋人的思念仍强撑最后一口气。苦苦等待中，她终于看到了前来探望自己的恋人。然而这样的场面是不被允许的，恋人违反了祭祀的规矩惨遭杀害。

零华眼睁睁看着爱人死在自己眼前，失去挚爱的巨大痛苦化为最后的刺青蔓延到瞳孔里，于是她所承受的痛苦被瞬间释放，厄运降临至整个久世宫。零华自己也变作厉鬼，对生者们展开残酷的屠杀，久世宫也因此变成了鬼魅盘踞的死亡城堡。


在背后悄然出现的孤魂野鬼

月蚀夜下的月守歌

- 名称：朔夜
- 性别：女
- 地盘：胧月岛
- 出自：《月蚀的假面》


于月蚀之夜登上胧月岛

胧月岛——日本本州岛以南，诸多岛屿中的一个，传说中最为靠近黄泉的岛屿。岛上居民信仰月神，认为太阳是人的外在，而月亮是人的灵魂。在月蚀之际，灵魂可能将被吞噬。而且当月蚀来临时，便是黄泉大门打开之际，死去的人将回到现世与亲人相见，于是人们创立了“归来迎”这一祭祀活动。

在那之后，胧月岛不知道从何时开始便有了一种神秘的病症——月幽病，患病的人会随着患病时间的增加变得更加严重，妄想、精神失常、人格分裂、甚至致死。死状都是手捂住脸，痛苦的死去。居住在胧月岛的朔夜罹患重度月幽病，只有使用月蚀之面来进行帰来迎仪式才能治愈。但是由于忽略了“端正之音”，仪式最终以失败告终。朔夜惨叫一声，戴在脸上的面具碎裂，而她的心也随同仪式彻底崩坏。


因仪式失败而变作厉鬼的朔夜

自那之后胧月岛便成为了人间地狱，怨灵徘徊与楼宇之间，死亡的气息充斥整个岛。以前孩子们的欢笑，也早已听不到了，取而代之的是怨灵痛苦的呻吟。而死后的朔夜，也终日徘徊于岛上，见到生者便大开杀戒。如今，又一个月蚀之夜即将到来。这一夜，能够为朔夜带来毁灭一切的力量。唯一能够使朔夜平静下来的，只有以月蚀之面和“端正之音”来举行归来迎。


在阴森恐怖的荒宅里找寻出路

结束语

此前，曾在一本鬼故事书中看到过这样一句话——“人类最古老最强烈的情感便是恐惧，而鬼怪、幽灵、妖魔的出现恰是证实了这种说法。”

古往今来，有关鬼故事、鬼文化的历史，几乎和人类的历史一样久远。不管是电影、小说、或是游戏，以“鬼”为主题的各种民间故事和人文创作，千年来一直在世界文学中占有着格外重要的分量。而读者们对这一故事的追求也始终长盛不衰，试图从恐惧中获得无穷乐趣与快感。

英国著名作家弗吉尼亚?伍尔夫也曾说过：“人类天生喜欢从恐惧中得到乐趣，这与人们如此喜欢鬼怪故事有着密切的联系。当人们知道自己处在安全无虞的环境下时，恐惧之感就会成为一种让人们享受刺激和品味安全的乐趣。”

鬼月说鬼，希望这篇文字能够为读者朋友带来些许消遣的同时，也能够让您在夏日燥热的世界中，获得几丝清爽的透心凉。



专 微 栏



章老师
念过几年书，尘世中一个迷途小书童

太狼
电攻新人，喜好不明，兴取向不明

P羊
温柔娴淑，勤劳奋进

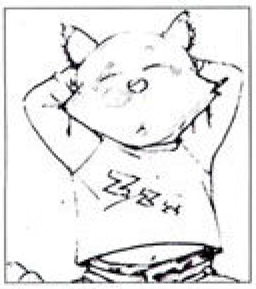
X先生
愿圣光与你同在

贪睡猫
宅男始祖

Samtown
著名帅哥，女读者众多

朱朱
“非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK | 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES



文：太狼
个人信息：电攻新人，喜好不明，兴取向不明

动漫生活铺

小众的胜利

——本世纪前10年被忽略的动漫

这应该是太狼最后一次为大家介绍动漫了，想了很久到底该做些什么。短短的回顾一下自己不算短的宅历史，实在有太多对于感动的记忆，不知道从何写起，例如那时被当成精神图腾的《NANA》，又或者哭着看完的《苍穹的法芙娜》，只有2页的内容实在无法把想写的东西写完。于是，想起了那些刚刚进入宅圈的孩子们，太狼根据自己的观片经验，推荐过去的10年中被忽略的好看的动画。

异世界的生命——虫师

另一个世界，住着一群与常见动植物孑然不同的生物。远古以来，人们敬畏地称它们为“虫”。当虫的世界和人的世界重合时，虫师银古便会出现。介绍中提到的虫显然不是看上去肉呼呼扭动的小东西，而是一种最接近生命本源，类似灵体的生物。它们有自己的生存方式，而这种方式却可能有悖于人类的常识，甚至危害人类的生存。于是就出现了“虫师”这种职业，他们云游四方，对虫的生命形态，生存方式进行研究，并接受人们的委托，解决可能是由虫引起的怪异事件。银古，正是他们的一员。

银古，他出入穷乡僻壤去追寻虫的足迹。虫可能潜伏在人的身体中，潜伏在沼泽地中，潜伏在整个山岭中；带来疾病、瘟疫等可怕的灾难。银古穿越草木的意识，找到结症，予以化解。他一路走来，与少年天才画师、写虫之卷的女孩，保佑一方平安的大师……惺惺相惜，又黯然别离。在这里，共存与牺牲，始终是最伤感的话题……

曾几何时，在鬼怪奇谈的动画中，无出其右者，但《虫师》还是很少被人们知道，或许因为他过于艰涩的剧情与现实意义。严格来说似乎并不是为小孩子准备的卡通。画面太静谧，音乐也太空灵，至于故事，沉默的虫师一路行走，遇到不同的虫和人类。没有很多情节，结尾也大都有点晦涩，安静的开始，悠然结束，并且本身剧中“虫”的概念就非常缥缈，它们居住在最靠近自然心脏的地方，以一种奇特的生命状态存在着。人类和虫，处在同一个世界，相互影响，却又彼此都有着独自的平衡。非常之神奇。



死人最多的动画——地球防卫少年



当然你要说成《地球领便当少年》，或者《地球回老家结婚少年》也可以。最后就留了只萝莉和大叔。毕竟这个动画是太狼看过的死人最多的动画了，从《银河英雄传说》每次战役死个几千万不在话下，到《EVA》全地球物种全灭，只剩下两人；到《龙珠》动不动就是几个星球全灭(但最后还是能救回来，真没意思)再到现在的XXXXXXX动画，《地球防卫少年》不说主角几乎是每集死掉一个外，群众演员路人甲乙丙丁就死掉了至少十五个平行太阳系的人，就是15个类似于太阳系的宇宙太阳爆炸整个星系变成灰烬。

当然这个动画的主题绝对不是在诠释死人多少，整个动画24集下来，我觉得都在讲述一个选择的问题。动漫题材非常好，人性把握到了极点，极度悲伤和无可奈何，喉咙哽咽但是哭不出来的感觉。故事讲述了15个13岁的孩子毫不知情的参加了一个拯救地球的游戏，少年们操作的一个名叫zearth的超越了人类的科技水平的异世界机甲打败外来的同性质机甲的故事。游戏的规则是每次战斗由一位少年操纵，时限48小时，每次战斗都会以操作少年的生命为代价，赢了少年会死去，输了整个太阳系就会毁灭。横竖都是个死，不同的是自己死还是大家一起去死。里面揭示了太多社会现实，什么日本政治黑幕，把人类的丑恶描写的淋漓尽致，极具讽刺。情绪在故事中流淌，绝对没有刻意制造催泪弹的效果，但是那种悲伤刻骨铭心的。总之是神作。

在原作者去见了手冢治虫后，他成了神作——豹头王传说



09年上旬的动画，算是很新了，貌似很冷的样子。无意中看了一下居然被吸引一鼓作气的全部看完了。故事讲的很连贯节奏适中，情节跌宕起伏，人设做的也不错，毕竟是09年的动画了。不能说揭示了什么深刻的主旨吧，完全是被剧情牵引而来。故事发生在一个时空架空的世界里，但是总体风格都透着欧洲中世纪的FEEL(亚瑟王与圆桌骑士那样的，太狼很喜欢这种风)。主角是个豹头人身的大叔(根据体型和声音判断的)，保护两个王宫末裔躲避追杀，最后夺回王位的故事，看点也不在豹头人身上，里面帅哥、英雄、美女很多的说。

动画是根据日本栗本薰原作的空想巨著《豹头王传说》改编的，动画冲其量就是个开头罢了，显然还有好多没有讲完的，于是就去找它的小说来看。真是巨著啊，连载至今已经30年了，小说不加番外篇就129卷了，我瞠目结舌 ，栗本薰都死掉了，简直就是小说界的《尼罗河女儿》啊，巨坑啊。更加打击的是着小说虽然很有名但是居然没有汉化，我哭，我都已经做好了要跳坑的准备了，居然不让我跳。

连我自己都说不清楚，到底是什么时候对史诗类型的视频作品产生了天然的兴趣，无论是电影、动画还是电视剧。也许是史诗片中那种现代社会再无机会亲眼所见的场景和人物，也许是那份在刀光剑影中流露出的人类早已丧失的或虔诚或快意的信仰。在或真实或虚幻的场景中，或人或神或鬼或妖的战斗，在那些中世纪城堡的城墙上，人类的士兵手持弓箭随时准备点燃烽火；一望无边的山峦和森林中，披甲佩剑的英雄骑着骏马穿梭其中，骑士、野蛮人、巫师、矮人、精灵、鬼怪、神的传奇就如同游吟诗人所传唱的颂歌一般，深深地叩击着我的心。

银河美少年——闪亮的塔科特



「STAR DRIVER 闪亮的塔科特」的一切开端是发生在南十字岛的地下，在某天晚上，一个被称为“サイバディ”的谜之人形像给“绮罗星十字团”一派解开了人形像的其中一个封印。为了能够完全解开封印，绮罗星十字团以关键的巫女，扬卷和子，为目标而展开行动。就在此时，另一架谜之“サイバディ”道伯恩突然出现了，而让他动起来的就是自称为“银河美少年”的高中生特纳西・塔克特这名少年。

star driver从设定来看是属于非常王道的展开，特别的少年和特别的少女，驾驶巨大的萝卜什么的。不过这么老土的剧本因为华丽的演出和特别的脚本而有了新的光辉。这点不得不佩服监督和脚本。本身题材而言其实就那么多，但是一个作品能否成功不在于他本身的题材是否老套，而是人物设定、世界观、台词等等。如果是影像化作品则还需要好的导演和演员，以及好的音乐。

star driver这次的设定就让人想到少女革命，校园、受欢迎主角、神秘组织、同学是敌人、异空间的决斗……大概是因为两部作品是榎户洋司的关系，这些设定都微妙的似曾相识，不同的是这次主角从少女换成了热血笨蛋少年。

穿越时空的集大成之作——永生之酒



《虫师》作者的另外一部作品。故事要从头开始讲，1711年（中国正处于雍正年间），一艘航行于大西洋的船上，炼金术士为了掌握长生不老方法，通过召唤恶魔得到了酿制“不死之酒”的知识。饮用过“不死之酒”的人可以不老不死，但唯一的弱点就是饮用者的右手。为了独占“不死之酒”调合方法的秘密，船上的人开始互相残杀。1930年，美国禁酒令开始禁弛的时代，这瓶恶魔之酒却重现于世。追求长生不老的欲望让人类丑陋的一面再度爆发，纽约街头开始了武士刀、机关枪、炸弹的乱战。

《BACCANO!》是一部设定充满了奇特氛围、角色个性丰富多彩、语言致密洗练的作品，凝缩了成田良悟独特的世界观。作品以禁酒法时代的纽约为舞台——秘密组织“卡莫拉”将在几天后举行一个重要的仪式；一对盗贼情侣拍档刚到中央车站；黑手党的三兄弟遇到了一些麻烦；一个混混少年正对不能随心所欲的现实怨气冲天；忠於职务的警部助理对上述人群十分警惕；而某炼金术师200年也没能实现其野心。他们彼此之间毫无关联，直到“不死之酒”重现於曼哈顿。之后，围绕著“不死之酒”，一群不老不死的人穿越时空，遇到林林总总奇妙的事件……笑到最后的会是谁?

此情可待成追忆——苍穹的法芙娜



已经播出好久的动画，由于生不逢时（前有红透半边天的钢炼后有垄断主流视频的Seed Destiny），没能引起多少人注意。加上平井久司那（令人OTZZZ的）千人一面的人设……相当长一段时间内偶都认为Gundam Seed、Seed Destiny和Fafner是同一个东西。因此这个动画最初引起我注意的并非是它的人设，而是它的名字——Fafner，尼伯龙根之歌里的巨龙。

我并不想对比苍穹与Seed与EVA的异同，那没有任何意义。因为本来这三部作品讲述的就是不同的故事，它们的表现方式、传达的理念完全不同。只是在这里不得不提一笔。苍穹中的确充斥着很多流行元素——少年、战斗、大型机械人、庞大的世界观构架、人类危机、悲剧……但令片子备受责难的重点还是和Seed甚为相似的人设以及EVA的跟风作之嫌。以致于我接触到的第一条关于苍穹的评论居然是——披着Seed外皮的EVA。

怀着这样的心情看完苍穹之后，才发觉类似这样的评论未免有失公允。首先，它并非Seed的平行之作，或许应该说，这两者的故事之间并没有多少相似性，仅仅是人设太过相似而已，其实看得出平井在苍穹中是下了功夫努力区分与Seed相似的人物形象……比如脸上那些道道，不过可能是平井个人风格太显著的关系，怎么看还是觉得一骑是阿斯兰的外型加上小鸟的配色……

本文阐述作者个人观点，不代表本刊立场

美术：哈秋



有时有事 有时右逝 又是一年春到时

编辑：Sky

独家供文

既然一年一度的摄影大赛开幕在即，打算去CJ的朋友们已经可以开始准备长枪短炮意图向陈冠希老师致敬了。当然了更多的宅男如同我一样是去不了遥远的上海；虽说现在有了高铁，但是高铁三天坏了好几次跟高达似的不太靠谱，我也就不打算冒险尝试新生事物。这么多年的经验告诉我，除了美女里面的新生事物不错以外，其他的都要慎重斟酌。

好了言归正传吧，每一次我的编辑SKY接到我的稿子后都是如临大敌，原因不外乎是“这不和谐”“那不和谐”。最让我的编辑SKY大人头疼的是有时候我超水平发挥，一句话12个字，可以不和谐四次。所以我决定在CJ即将召开、编辑部就要忙碌的时刻收敛一些。

1

其实这几年CJ的妹子层次是不是提高了几个档次我们不得而知，反正裙子的高度是往上提了不止三个档次。每次我看着上海CJ归来的照片，那些妹子们要不然就是半露臀的短裙，裙子还没有下摆；要不然就是半露着肚脐。

这些照片都说明了一个问题：上海很热。虽然还不如东京热。

所以今天我很想说说关于厄尔尼诺全球变暖现象的相关问题。再这么下去的话，依照当前意料缩减趋势发展，不出三年，女孩子们身上就会无衣可穿。所以，我们应该怎么做？

当然是加紧促使这一天早日到来啦！开开家里的空调，开开你的电脑，这都是我们力所能及的小事；说不定不需要三年，而是短暂的明天之后，我们出门去就可以看到一个马赛克的世界了。

2

好了说了这么多我还是要言归正传。

一般人都知道我写一篇文章，跑题的部分占80%，剩下20%就是一直在向读者作保证自己一定会言归正传不再跑题。

今年国内的单机游戏拿得出手的，估摸着也就仙剑5了。姚仙这次亲自操刀上阵果然非同凡响。但是，仙剑的时代似乎离我们越来越远，我和一个小读者聊天的时候无意说道了姚仙，问他“你知道谁是姚仙吗？”

答，姚明。

唔……那个一开始在仙剑客栈里面躺在大堂喝得鼎鼎大醉的酒剑仙，似乎已经乘着一股清风远去。不过好在这次仙剑5又强行把姚仙带回来了，不错不错。

仙剑的网络版我听说过——本来打算是去游戏里找到我的赵灵儿和林月如，结果发现这个游戏相当的那啥，具体那啥究竟是什么我就不说了，反正没好话。能把一个半成品给弄出来让大家玩本身就是勇气了，但是研发人员一定是觉得把仙剑的牌子砸得不够彻底，所以索性上线运营。

据业内人士透露，一般的国产网游只有画面没有内容，而一向以剧情著称的仙剑奇侠传终于打破了这个瓶颈，第一次实现了国产网游既没有内容也没有画面的奇迹。依靠一个名字来做游戏，有种。

3

我自己的生活就像是仙剑奇侠传5一样，各有不同却又冥冥之中自有定数。虽然我也想去游戏展看那些新出的游戏和妹子的美腿，虽然我也想去游戏展看次时代的引擎和妹子的酥胸，虽然我也想去游戏展看现场的表演和妹子漂亮的脸蛋，但是我依旧没有动身。

这么多年CJ了，我一次也没有去过，但是我也并没有多少遗憾。总会有热心的网友带回来大量的照片让我们达到身临其境的第一重境界：只可远观不可亵玩焉。有些时候我们都会替这些摄影师不值：其实我们并不关心他带的镜头的尺寸而是关心妹子三围的尺寸，其实我们并不关心他带的相机型号而是关心妹子穿着的那件衣服的型号，其实我们并不关心摄影师而只关心妹子……

“现场感，你懂吗？我们是拍的游戏showgirl，不是普通的摄影！”很多摄影的朋友一定会面红耳赤地这么说。不过吧，啊，前年的闫风娇不是也在吗？虽然我记不

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

美术：哈秋

得当年她代言的是哪个游戏厂商了，但是如果今年她还代言肯德基全家桶，我就再也不吃麦当劳了。

这就是偶像的力量！这就是号召力！这就是一份难以磨灭的游戏情怀的另类体现！

虽然我一直弄不明白到底这个罩杯是怎么分的，但是起码我能明白肯德基快餐里面的大杯中杯小杯的分量。最近百事可乐挺厚道的，物价上涨成本增加之下并没有采取害国害民的提价策略，而是换了包装从550毫升还是多少来着减到了500毫升。

最关键的问题是，百事可乐这件事被人捅出来之后，立马发表了声明：消费者一直渴望这个分量的可乐，我们是应消费者的要求而改换了包装云云。

所以说我们的经济在发展社会在进步，国外的资本主义社会的一般劳苦大众依旧生活在水深火热之中等待着我们去解放。谁能像我们国内的消费者一样高喊“太便宜了！不行！我们要求涨价！不涨价不行！”呢？

霎时间我的民族自豪感充斥着我的内心世界，让我情不自禁的唾骂那些不开心的人。

4

好了又跑题了，我们这是游戏杂志，为了对读者负责我不能写得太任性，当然了为了对得起杂志的销量我又不能写得太人性。所以说作者是个需要韧性的职业，写得不好吧，读者说你，写得过了吧，说不定杂志就完了。

最近国内网游界最大的事情莫过于魔兽世界迎来了一个巨大的资料片更新：《魔兽世界：客户端的裂变之下载与重装》。广大网友纷纷冲刺在上线的路上，最为可恨的事情是安装完之后游戏需要26G的空间，但是安装中途需要37G的空间！

37G！尼玛我还以为这是苍井空老师全集呢！想当年……其实就是两年前，我的硬盘一共就40G大啊！不要windows还勉强可以一试啊！

不过仔细想想，哦，说不定这也是侧面说明了硬件这几年蓬勃的发展。我的旧电脑当年的光驱是管老大要的；也不是老大多仗义，而是他恰巧换了新电脑，有个淘汰的光驱索性顺手给了我。而显卡……呃，是这样，老大没有换新显卡，所以自然我就没有淘汰的用。所以呢，我打算从老大的电脑上偷显卡。

当然了这种事情需要一定的硬件功底，我偷老大的显卡失败了两次：第一次是不小心拿走了老大的内存条，第二次是老大的电源。当时上网百度了一下“到底哪个是显卡”，网友告诉我：“真你妈笨这都不知道！最大的那块！”

于是第三次我正在拔老大的主板的时候被发现了……

嗯，这就是我脖子后面为什么有一道菜刀留下的伤疤的典故。

5

当然了国服玩家面对危机是空前的团结一致，性感玉米率先发起了“随手拷贝国服魔兽客户端解救单身男女”的活动，说白了就是鼓励玩家同城之间互相帮助，获得了广大玩家的好评。

你看，你有一个客户端，我有一个硬盘，我们交换之后，我们就都有了客户端。

而且还能多个十几G的片子。产品增值就是这个道理，意义深远。有时候热心群众容易剪切而不是复制，这实在是让人头疼的问题。这就是你有一个客户端我有一个硬盘，我们交换之后，我有了客户端，你操蛋了。

这种意外情况我们一般称之为“舍己为人”，可以追认烈士的。

不管怎么说我在这里还是要说一句“网易威武”，这证明了能够让广大玩家追上世界脚步的并不是只有刘翔而已。欣喜之余其实我也打算回老家看看的，但是网易的邮件告诉了我一个很不幸的事实：

嗯，我那个一年多没有上过的账号被盗号了。我擦，这实在是高科技了，我的密码到底是怎么被破解的？莫非又是冥冥之中自有定数？还是老大又缺陷随手把我的账号第四次卖出去了？

哎，我也只能静观其变了，每次参加完公会活动团灭之后老大总有那么几天很想卖掉我的账号。、

国服的朋友们，你们还好吗？

不不不，三季稻我没和你说话，真的，我们不算是朋友。

6

然后我身边的又一件大事就是咬人出书了。《咬人画的》读者见面会在北京的王府井书店举行，啧啧，来了很多妹子。（广告一下，《如果2》估计是八月份上市）我心里那个羡慕嫉妒恨啊，为啥我的见面会来得都是男玩家还是一群部落，现场看着我的眼神仿佛我就是荣誉一样；而咬人竟然平时一句话都说不出来就有这么多女人喜欢！

照照镜子，我也长得不是那么猥琐啊。怎么说也是一个鼻子两只眼一个嘴巴两个耳朵，而且五官也按照正常体位排布啊。为什么啊？

难道又是那句老话……冥冥之中自有定数？

总之人去的很多，一千多人，现场的书也卖完了。很热闹，找了很多朋友来，老大也亲自来这里助阵——怪不得那天警局调了三个狙击手过来——大家玩的很开心。最后四十个人，咬人的公会，我们的公会，COSPLAY的那群美女帅哥，还有艾洋大人、艾嫂、狼人贼等等NGA的画家，一起去吃了烤翅。

尼玛，我第一次见到吃鸡翅的时候一百个一百个要的。咬人还站起来致辞，但是时候不是很对：鸡翅刚刚端上来，一群人奋不顾身的就吃上了。咬人说完后自己鼓了掌，坐下，发言简短内容丰富，不到十秒。

一百个鸡翅没了。

这尼玛四十人团让我想起来了当年的四十人副本，嗯，打着慢，但是恢复的时候一群人你来我往好不乐乎。

嗯，虽然是露天烧烤，但是我脱光了膀子之后依旧比坐在任何一家饭店里都要快乐。可能是因为，身边的都是朋友吧……

当然了，要是坐在我对面的那个小妹妹也光膀子就好了。哎，开心就要不拘小节嘛！

7

这就是我最近的生活。我写东西就是喜欢写一写身边的经历，然后老了读一读，回忆一下我的时光。

不过我还是要说，啊！个人所得税都提升上3500起征了，为什么作家的稿费还是800起征！为什么！你们以为作家很风光吗？不不不，你们都错了。

前一阵有一个母亲给我写信，说是她的儿子持意不要读书了，要去《电攻》做编辑。嗯没错，侧面说明了这本杂志的高质量深入人心。母亲让我劝劝她的儿子，说她是实在没有办法了。后来我和那个高一的年轻人聊了很久，给他看了我不少的手稿。再后来他自己去了一趟上海，去了编辑部，听说是SKY大大招待的他们。

再后来，他回去继续读书了。

我和那个母亲也说了不少，第一封信回复的很简单：您好阿姨，我能和他谈谈吗？qq或者电话都可以。 现在先不用急，年轻人都有几个不靠谱的理想，我会说服他的。

其实我说的是认真的，每一个人年轻的时候不都有那么几个觉得以后一定要去实现的梦吗？但是睡醒之后似乎渐渐淡忘，越来越多的压力在堵塞着我们的目光。这就是现实。而现实之所以精彩，还是因为你的梦想就在前方。

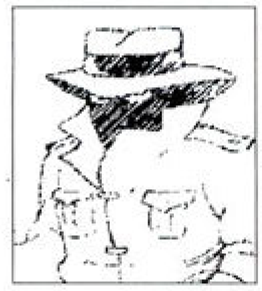
嗯，生活么，一天一天过。我的梦想就是：这次不再被勒令改稿子了……

好了，预祝大家的CJ开心！

PS：呃，今天忘记讲励志的故事了。不过上次我就一直保证这次不讲励志的故事，我这个人啊说到做到，多么励志啊！

杂文选

编：X先生 微博地址：http://weibo.com/mrxpcgg



拜读吴岩老师的《科幻文学论纲》，受益匪浅。

……

对书中提到的一件事印象深刻：1920年莫斯科的一位工程师举办了一个宇宙航行的讲座，列宁看到讲座的海报并把内容抄下来，然后把那个工程师找来谈话，由此知道了齐奥尔科夫斯基并把他调到莫斯科工作。这事我以前知道，但再次看到心中还是涌起波澜。说起1920年的苏俄我们想到了什么？1919年红军刚刚击溃高尔察克的白军，又面临邓尼金的大举进攻，西方的封锁和绞杀，寒冷和饥饿，哈默曾回忆当时的莫斯科近郊人吃人。看过《我们》较早翻译版本的读者，可能对后面附上的扎米亚金的另外两个现实题材的短篇有印象，其中一篇里一家知识分子在严冬粮尽煤绝后，漫漫长夜里只能烧书取暖，黎明时家里的书都烧完了自杀；在老电影《列宁在1918》中，列宁的卫士长竟饿昏在他的办公室中。就是在这样被寒冷、饥饿和死亡笼罩的莫斯科，在那饿殍遍地黑暗肃杀的街道上，居然出现了宇航讲座的海报，居然有一群人在向往着飞向太空。我对他们的敬佩难以用语言表达，他们是真正的科幻人，他们的精神是科幻的灵魂。如果有一天我们也陷入这样的境地（并非全无可能），当所有人都被残酷的现实压垮再也无法从阴沟中抬起头来，我希望能在街上贴出的科幻讲座的海报，在讲座上送出无法发表的科幻新作，哪怕他们拿回去烧火取暖也好。

——摘自刘慈欣的博客《中国科幻划时代的理论建构》

在我年轻时候，常常觉得苦恼，误以为自己孤苦伶仃，被人遗弃。那时候人强烈地感到自己一定是什么，但又不知道到底是什么。“为什么我会在这里，到底有什么原因，有什么目的？”我曾经热情地待人，想要和所遇见的每个人建立亲密的关系，想要融入他们，想要学习他们。我很傻，干出了很多好笑的事情来。我曾经把某些人的高谈阔论和盲目自大当作是真知灼见和气度果断。我曾经整天胡思乱想，白日做梦，满脑子冒险和玩命的愿望。我也曾经被浓郁的悲伤吸引，沉醉在颓废之中。那段时期，我心里就有一种情绪，好像是一种恨。说起来也好笑，我居然会迷恋上那种负面的情绪。有一段时间我甚至企图把身边的一切东西统统毁掉——为什么有这种想法，那是没有原因的，只能说是一种原先强烈，但现在已经想不太起来的不满；还好后来那种枯燥单调的宣泄让人厌倦了。我终于遇到了你的妈妈。

——摘自 新枝的《写给孩子的一封信》



他们都不应该是活着的东西，生命、思想、石头哥，当被念及名字的时候，他们便已死去。直到复活过来，在那片豆腐脑状的旱田。例如，石头哥在他的生命里形容他的思想，鲜活有力却长出许多毛刺；而这是活着的象征吗？我们都无法否认，却不认为他活着。相同，却又异同，异同所以无法确认。寒风凌厉，将肉体迎击苦痛，只留遮羞般的白布。挑战生命，冻结思想，渴望得救；能够得救吗？得到那种欢愉的假象。如果他真能如此，我便能得救。莫斯科的初冬，冷的怕人。我仔细审视着吊桥猫仔中关于中世纪的描写，直到产生幻觉，与皮诺曹的梦想冻死在石头哥的浴巾之上。

——摘自 少年王存浩的《石头哥传奇外传---浴巾》



“其实你很帅的，你明白吗？”大力对我说这句话时，我正顶着一头乱七八糟没有打理的头发，脸上若隐若现的胡楂深深的出卖了我的深沉，翘着的二郎腿以及脚上挂着的一双人字拖都把我的放荡不羁表现得淋漓尽致；而最为精彩的是左手夹着的一根软烟和右手端着的一杯纯生，充分的证明了“男人不抽烟不喝酒，活着不如一条狗”这一伟大理论。但我在听到这一句话的瞬间竟然没有反应过来，毕竟大学毕业以后已经很久没有人夸我帅了。于是我虽然嘴里叼满了小龙虾以至于不能出声附和，却依旧激动的点了点头表示赞同。

当时的情况是这样的，大力和超人喝酒划拳，输的人要撒一个弥天大谎，而且必须让赢的人觉得这谎假得没救了。很不幸，大力输了。而这个谎言，超人也表示确实假的不能再假了。我表示不服，但在少数服从多数这一民主制度以及大力比我略显粗壮的胳膊下，我不得不低头继续消灭盆里的敌人。

——摘自 夕我的《捡来个哑巴女孩做老婆》

他常常真心地嫉妒侦探小说里那些杀手，他们聪明而且好运气，可以设计长达七个环节的诡计，从容不迫且巧妙无比地杀掉目标。但事实上，根据他自己的经验来看，任何一个伪装成“意外”的诡计，只要多于两个环节，就有可能在实行的时候闹出一大堆预料之外的状况。

——摘自 迟卉的新长篇





律师是一个阴险的行当，身处其中，每个人都会变得居心叵测。我执业十四年，每一刻都在算计别人，也被别人算计。久而久之，我练出了一身乌龟般的硬壳，周身刀枪不入。我没有朋友，从来不说真话，也不相信任何人，根据这时代的标准，这就叫做“高尚人士”。

——摘自 慕容雪村的《原谅我红尘颠倒》

今天真实经历。上出租车。司机问“你知道今天高考出分吗”答“知道”。司机接着说“我女儿刚才给我电话，说她考了580…平时我和她说话不多，她刚才给我电话让我今天早下班早回家…我女儿有点像我，高个子，壮壮的…拉完您，今天我就收工回家了”。此时，师傅脸上挂着泪水。命运，总有你能控制的部分。

——摘自 黄一峰的微博

直立为人的那一刹那之前，我们还不知道什么是爱，我们只是牵着手，倦了就松开，想了又牵上，蛮荒时代没有那么多分分合合的破事，可当我们赋予了爱情那么多神性之后，麻烦就来了。其实，爱来爱去，回头想想，不过就是牵手和松手而已。祝大家都能找到这个时代中，愿意和你牵手的那只猴子。

——摘自 南派三叔的微博

你们此去的‘大学’，名叫‘社会’。你可以把它读成江湖，也可以把它读成殿堂。可以通过它谱写精彩传奇，又可以依赖它维持平淡生命。所有的愿学者都将得到免费的教诲，所有的厌学者都将受到最终的惩罚。在那里，无论你多么的牛叉，都只能永远被考而无法免考，永远学习而无法毕业。

一天，纽约，下水道。女记者的冲了过来，对斯普林特吼道：老师！一个银行被一只乌龟给抢了！警察要过来抓你们呢！斯普林特：额，达·芬奇、多纳泰罗、拉斐尔、米开朗琪罗，是哪个？女的：据目击者说，因为那只乌龟没带眼罩，所以不认识……

一个人走进图书馆，要借一本自杀指南。图书管理员说，滚远！！！你肯定不还了。

那种来短信却是10086的感觉，那种来电话却是催还信用卡的感觉，那种敲门却是来查水表的感觉，那种响起QQ上线提示音却是跳出新闻窗口的感觉，那种点开未读邮件却是邮箱增加了新功能的感觉，那种微博上方终于跳出“1条新评论”打开却是要求互粉的感觉。。。尽管这样，我们还是在期待，不是吗？

有种高高挂起的标语看一次笑一次。红底横幅上面写“安全生产，重在落实”，用“高高挂起标语”这种形式落实某种“落实”——实在是非常娴熟反讽手法。

今天，我学会了怎样对美女吹口哨，然后也了解了被人一巴掌扇在脸上是什么感觉。

我给你介绍工作吧。据说那个职位非常好。嗯，而且正处在缺少人手的时期。事实上，那个行当始终是一种缺人的状态。人们进了这一行，做不了多久就会被抓进牢里，或者中弹身亡。所以他们特别缺乏有经验的人。

我真想赞美你的笑容，你脸上的神奇表情给人带来温暖，同时又不会引起温室效应。

某公司最新研制出高仿真的机器人用于地跌保安。它可以混在人群中，自动7×24小时巡逻。它装备了核聚变动力系统和碳合金骨架、耐久、强壮。它还配置有反恐、反扒、反骚扰和消防等软件功能模块。可惜它最终没能投入实际运用。在预设的首次试机中，它败给了疯狂的地铁高峰族，始终没能挤上车。

——摘自各方微博



塔防游戏

大受欢迎的塔防游戏



塔防游戏在Android手机上越来越受欢迎，从《植物大战僵尸》到《土豆怪兽》等等，现在来试试看这款游戏吧------《塔防：异形入侵2》。这是一款高科技题材的塔防游戏，该游戏拥有多达9种炮塔，每个炮塔可以升级9次，具有逼真的声音和光效，绚丽的激光溅射特效。塔防类游戏靠的是策略和战术，把核心的炮塔升满级才是过关的关键。

此款游戏的每一关有许许多多波的攻击，分为陆地与空中两大类。即便是玩到100波攻击的那一关也不会觉得有什么无聊之处，绚丽的特效让你忘记了时间的流逝，实属打发时间的游戏佳品。塔防还是采用了经典的地图模式，操作非常简单，只要在炮塔上，或者在陆地上建设得炮塔上搭建不同种类的武器即可，搭建的过程也很简单，点一下需要搭建得地方，然后再下方菜单选择需要搭建的武器即可，游戏中一共提供了9种不同类型的武器可供选择。点击右上角的按钮就可以轻松开关游戏中的音效了。





编辑：太狼
美编：哈秋



游戏介绍

8种不同的关卡，每一关具有不同的难度等级，可以选择适合自己的，到目前为止我还没有完成过hell的难度。

在经过短暂的载入之后就可以进入到游戏中了。在进入到游戏之后，先建造一个武器，通过这个武器击毁对方的舰艇来获得金钱，去购买新的武器或者给现有武器升级。每个武器有三种属性，每一种武器的属性各不相同。在游戏中，武器属性的升级可以升级三次，最后全部属性升到最高级后，就变为x级，也就是前面所说的最高级。

武器介绍

火神机枪（对地）：价格20；攻击伤害：低；攻击速度：快；攻击射程：近。

萨姆飞弹（地空）：价格30；攻击伤害：低；攻击速度：快；攻击射程：中等。

激光塔（对地）：价格60；攻击伤害：中；攻击速度：低；攻击射程：中等。

轨道射线（对空）：价格45；攻击伤害：中；攻击速度：低；攻击射程：中等。

冰冻塔（地空）：价格40；减慢目标移动速度。

高爆加农炮（对地）：价格100；攻击伤害：中；攻击速度：低；攻击射程：远。

雷达：价格：160；提高周边炮塔的射程。

离子加农炮（地空）：价格150；攻击伤害：高；攻击速度：中等；攻击射程：中等。

磁力轨道炮（对地）：价格200；攻击伤害：高；攻击速度：低；攻击射程：远（穿透攻击）。

地基：可以堵住路口并在之上建造炮塔。



游戏中的界面，可以看到特效还是很不错的，细节也处理的很好。

在游戏中，你的生命值显示在上方，一个普通的舰艇穿过你的防线则减去一点生命值，一个boss穿过你的防线则减去三点生命值。

成就系统

完成一关之后，程序会将你的成绩上传到扎堆社区，在社区的排行榜中，你可以见到自己在整个社区中的排名，以及获得的成就。





成就

同时，在扎堆平台中你还可以创建属于自己的擂台，并且挑战别人的擂台，已获得更多的积分。

赶快加入吧！用手机登陆m.zhadui.cn，获得更多惊喜！

游戏特点：

●逼真的声音和光效●绚丽的激光溅射特效●极易上手●丰富的武器选择

扎堆版内容：●所有关卡完全免费

●扎堆排行榜，在扎堆中你能够向你的朋友实现以下功能：●吹嘘你的游戏成就●分享你的游戏排行榜●跟你的朋友一起玩。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

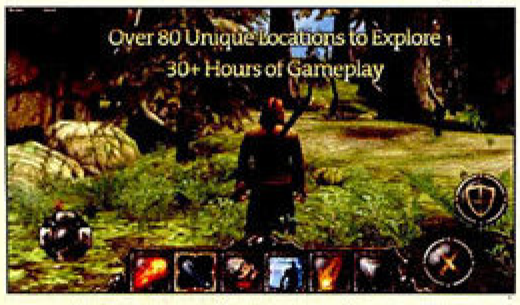
店长推荐 APP

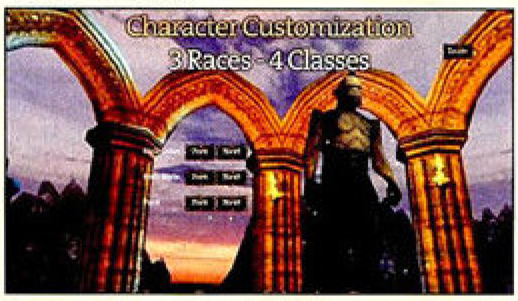
这是一个游戏新平台，
给力已经不足以诠释它们了！

编辑：太狼　美编：哈秋

手掌上的暗黑破坏神

——阿尔龙：剑影





《阿尔龙：剑影》以一个开放式的世界观，3D的游戏画面，让带领玩家在各色各样的环境中展开探索以及冒险。各种华丽的动态效果、日夜循环系统、动态光影效果、自定义角色造型和武器装备个性化，将会让玩家感受到前所未有的体验。

游戏中玩家可以从人类、精灵、巨魔三个种族中自由选择，可以有战士、盗贼、游侠和法师四个职业。每个职业都会有独特的技能树，及特有技能。除了职业技能外，还会有草药采集、药水制作、手工艺、游泳、钓鱼、生火等其他的生活类技能及道具。游戏将包含一个主线任务及丰富的支线任务，能让玩家体验到超过30个小时的游戏历程。同时坐骑系统、宠物系统和追随者系统，将会令玩家体验到更多不同的游戏乐趣。

一进游戏界面很简单继续游戏、开始新游戏以及设置。背景的树叶纷纷扬扬，已经开始让人开始期待游戏画面了。第一行是选择控制调整、画面细节选择、声音开关。控制界面可以设置屏幕方向、虚拟摇杆的左右、视角、Y方向视角调整、自动攻击开关。其中视角有三种，第一种是第一人称视角，第二种是第三人称视角，人物移动时视角自动调整，第三种是第三人称视角，视角固定，可以在屏幕空出滑动改变视角。选择种族：人类、精灵、巨魔。然后下一个页面长的一样，选择性别。选择职业：战士、盗贼、游侠、法师。

重剑无锋，一剑三变化

——三剑之舞

Com2us出品，值得一玩，但没多久你就会乏味。 画面光影效果一流，是目前iOS街机战斗风格表现很炫的一款游戏。尤其是每一关底小头目被KO的那一瞬间的定格和放大，很有一闪的风格。 剧情=0。探索要素欠缺，怪物种类和战斗模式简单重复，能激励你玩下去的——就是不断刷钱刷钱，解锁、升级技能和装备，典型的泡菜风格。

冒险地图会不断展开，大地图左侧是4种类型的街机冒险模式，从下而上分别是：

训练室：生存模式，杀死的怪物越多敌人越强

大监狱：boss rush模式，不断单挑小头目直至大头目

时间塔：在规定的时间内清除每一波敌人

守护栏：阻挡敌人的进攻，敌人攻破我方的栅栏则结束

街机冒险模式击败敌人同样可以获得EXP经验值，最后会根据成绩的好坏奖励金币，刷钱的话推荐训练室，达到3000分以上差不多就有3000金币了。

Third Blade最大的失败：摒弃了Com2us最让人津津乐道的配方收集和道具合成系统，而且本作技能设计也欠缺诚意，没有技能树，在战斗中作用鸡肋，是否具备和升级技能对游戏进度竟然没有多大影响。 如果你只看了上面的介绍，决定放弃这款游戏，那么可能会有些遗憾，因为这款游戏的画面和战斗效果已经臻至新境界。





成为掌上的反恐精英

——N.O.V.A.2 近地联盟先遣队

距离第一作故事已过去6年，人类被卷入了一场血腥的内战。一方是人类近地联盟的中央政府，另一方则是人类—外星人自治同盟——一个来历不明的新兴组织。卡尔.瓦丁已在几年前从N.O.V.A.军 队中退役，并来到了沙漠行星天蝎星上生活。即使是最和平的角落，也免不了被卷入战争阴云的命运……

而这次的近地联盟先遣队中文更新版新增3幅多人游戏地图，包括了更多样化的地形，与原作完美衔接，如果你是多人游戏的粉，相信这次更新会给你带来更棒的游戏体验。

宝瓶海滩：已经玩过单人游戏的玩家对海滩城堡一定不会陌生，海滩部分有沟渠和岩石可以用来隐藏，城堡里有黑暗的地下室、开放式的房间和窗户，在多层次屋顶还能找到狙击枪，由于这幅地图较 大，如果有10名以上的玩家一起玩就比较合适了。

冰雪大桥：这幅地图的特点在于它的长度。这幅地图的初级层级有漫长而坚实地面结构，而高级层级则是由较小的平台和轻薄的桥梁构成，一不小心就会坠落身亡咯！





捕鱼达人



玩游戏为了什么？1、打着爽，看着漂亮；2、别太“弱智”，有点难度有点剧情。捕鱼达人这款游戏都做到了：美工精心打造的热带海底美景 + 发炮捕鱼、金币飞溅的快感 + 捕鱼收入与渔网支出的权衡 …… 更重要的是：你可以不去游戏厅，随时随地在 iPhone 上体验经典街机游戏般的捕鱼快感了。

捕鱼达人（英文 Fishing Joy）是一款深海捕鱼游戏。玩家在游戏中用网可捕捉到多达11种鱼类，从观赏鱼到大型鱼，甚至包括鲨鱼！当你成功捕获时，这些鱼同时也会化为数不尽的金币滚滚而来，堆满你的船舱，这将是一次新奇有趣的探宝之旅！

游戏中有不同的鱼群，回报的金币数也不尽相同。只要对准屏幕上的鱼群点击，就会发射出网来捕捉，玩家将体验到前所未有的爽快感。更有前所未有的独创攻击，可使用激光或者全屏撒网，让捕捉的鱼数加倍，金币加倍。

细腻的3D画面，随机畅游世界四大洋，使人一览唯美海底风情。游戏界面更让人有在船上的错觉。更可以随时使用水族馆模式独享快乐捕鱼时光。



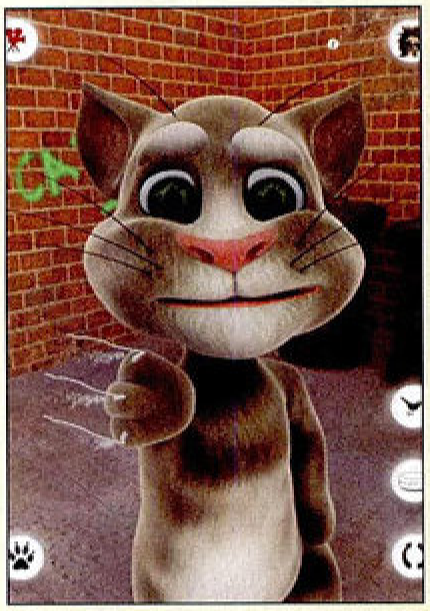


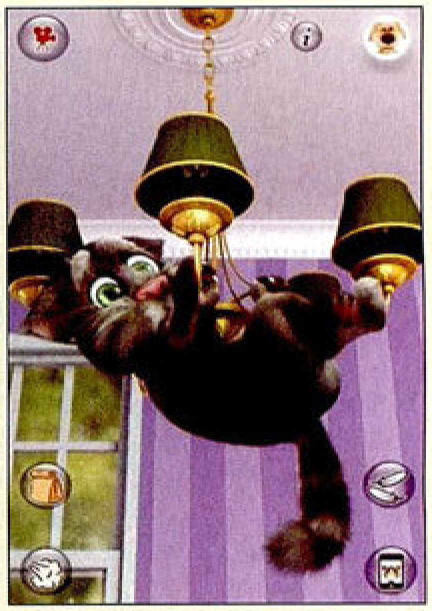
会说话的汤姆猫

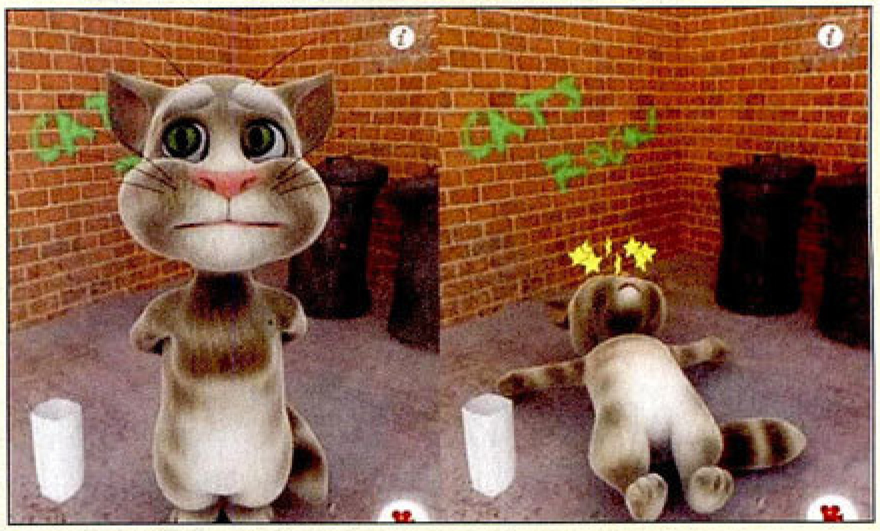
汤姆是一只宠物猫，他可以在您触摸时作出反应，并且用滑稽的声音完整地复述您说的话。

您可以抚摸他，用手指戳他，用拳轻打他，或捉他的尾巴。录制汤姆复述您说话的视频，上传至 YouTube 或 Facebook，并通过电子邮件发送给亲友。

对汤姆说话，他将用滑稽的声音完整地复述您说的话。抚摸他，他会发出咕噜声。用手指戳他的头、肚子或脚。抓他的尾巴。倒一杯牛奶给他喝。录制视频并上传至Facebook或YouTube。与汤姆一起玩耍，享受欢乐和笑声。







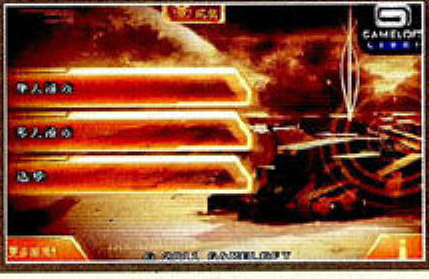
星际前线：撞击

欢迎来到左旋星球，这里有人类梦寐以求的稀有氙矿晶体资源，一个名为联合部队的人类企业正在这里开采。然而，觊觎这些稀有矿产的并非只有人类。米瑞尔德，一个来自本土的种族，它们沉迷于氙矿，誓死保护自己的资源不被联合部队所侵占。更为混乱的是，一个名为看守者的，有自我意识的机器人种族，也在试图使战局朝着对它们有利的一面转变。您会选择站在哪一边呢？

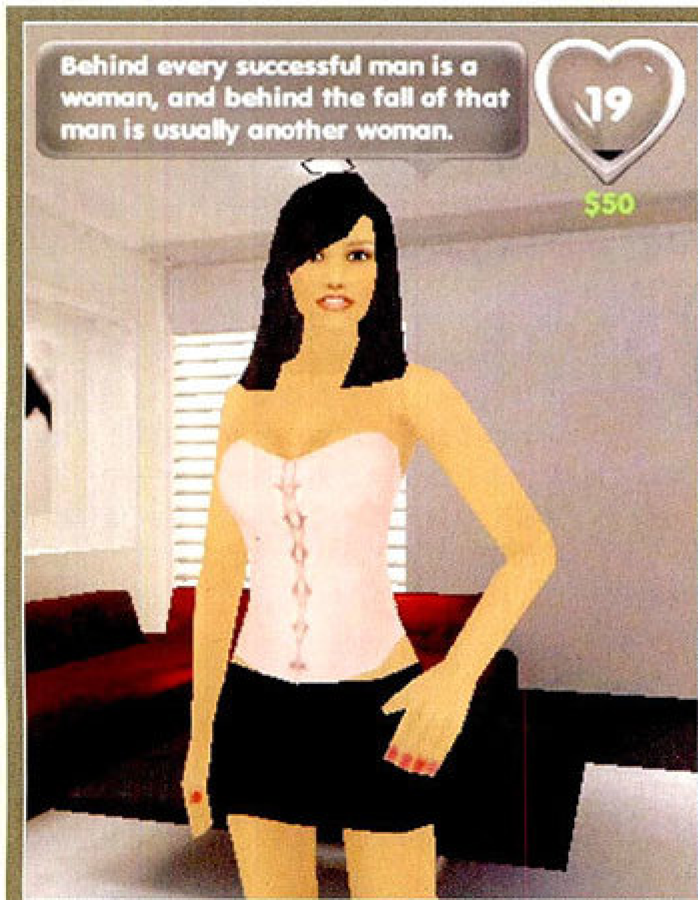
在Spacefront: Collision中，从3个特点鲜明而又势均力敌的平衡种族中进行选择，在战争中运用你的战略获取胜利。每一个种族都可以修建8种不同的建筑，和超过10种破坏型部队，致力于加强自己的基地以及向敌人发动势不可挡的攻击。如果您已经精通了单人战役，那么就去激动人心的多人战斗中展露身手吧。iPhone上最为气势恢宏，平衡性最佳的即时战略游戏。采用直接触摸控制方式的即时战略游戏，让您能随心所欲控制己方部队。通过3个不同种族——联合部队、守望者和米瑞尔德锤炼战略战术，每个种族都拥有独一无二的科技树和战术策略。在对战模式中，完成20个任务，并创建属于您自己的战役。收集资源，建造24种不同的建筑，招募30种不同的部队，每个种族都拥有一种超级单位。





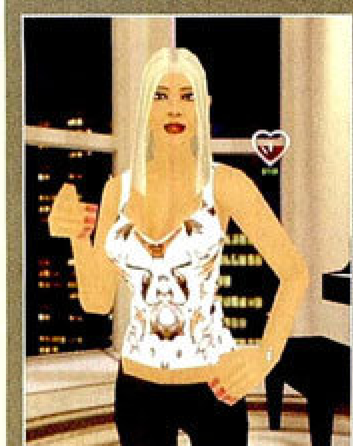


引人入胜，美不胜收的科幻宇宙世界，在5处绚丽的场景中进行战争：冰原、荒地、丛林、地下反应堆和外星人城市废墟。在各种族单人战役中，完整地探索极富魅力的资源战争故事。由3D渲染的顶尖环境、建筑以及军队，给你全新视觉体验。容纳4名玩家进行激烈对抗的多人游戏模式在史诗级且极富挑战的本地和在线多人战斗中与朋友们一决高下。



我的虚拟女友

My Virtual Girlfriend一款虚拟角色互动类游戏，软件提供了上百位妹子，性格各异长相也不尽相同，虽然都是欧美风格但其丰富程度相当值得称赞。和妹子们约会一定要好好表现自己，提升妹子对你的好感度，这样才能解开更多可做的选项。如果你一直惹她生气她可能会一脚蹬掉你，那你就只能换一个妹子交往了。快来开始和她交往吧，不过记住别带她回去见家人，会吓到他们的。





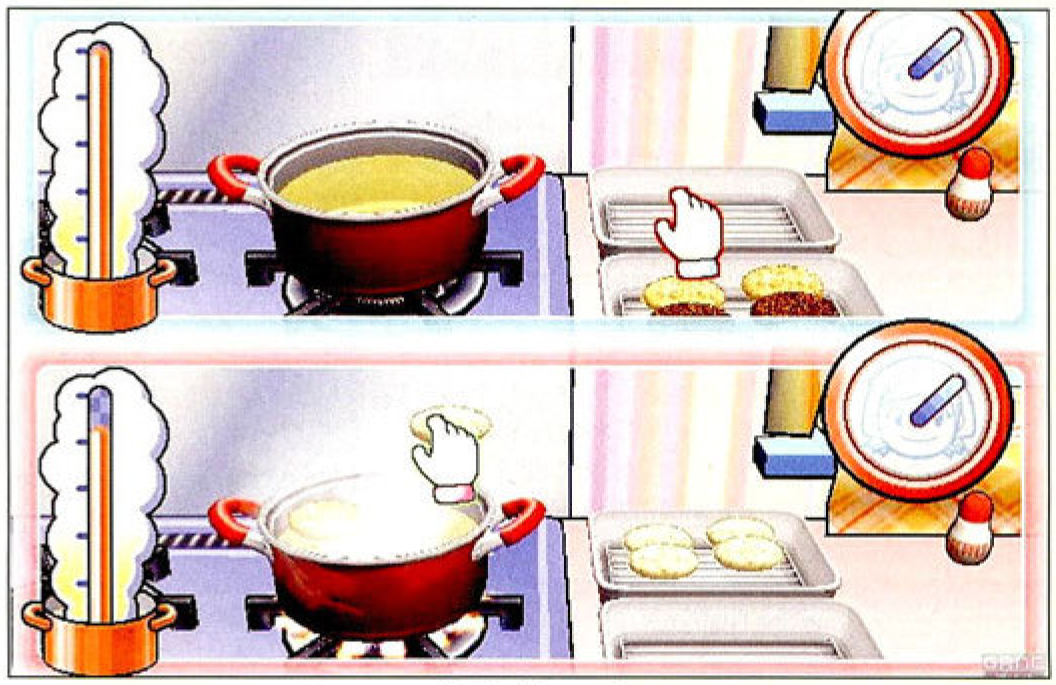


料理妈妈





NDS上同名游戏的复刻版。一款十分有新意烹调游戏，游戏中的料理花样很多，成绩好的话还会有追加的料理出现，每制作一种料理都是被分为几个步骤的，一个步骤没做好，会影响到最终成绩，特别推荐女生玩！



狙击手





三个月以前，为了报复，Williams将军策划了一起导弹袭击的恐怖活动。在FBI的协助下，我们费劲一番周折，终于找到了导弹基地。最后，抢在Williams将军之前，我扣下了扳机……（iSniper1剧情）

然而，随着调查的深入，发现这起袭击只是冰山的一角——将军背后的HEAVEN组织，正在酝酿一场更大的阴谋。针对这一情况，GATO联盟组建了一支特别行动部队，开始对HEAVEN组织进行持续的追击，目标是摧毁他们的老巢。这支特别行动小队的代号是——GST。

不久前，我接到了一个神秘的电话，并得知了令人震惊的信息——Williams将军还活着！为了调查事情的真相，我加入了GST。与我搭档的家伙外号叫“鹰眼”（Eagle Eye），说话大大咧咧的，是我喜欢的性格。今天的任务似乎挺简单，我们要对HEAVEN组织的一个生化工厂发起突袭行动，我负责提供后场的火力支援。

然而没有人知道，这只是接下来一系列事情的开端……

文编：贪睡猫 美编：哈秋

游戏历史上的8月

8月虽然是火热的夏季，但在游戏历史上却是出名的淡季。大概，在夏天大家都不太喜欢外出去购买游戏吧？当然，这并不意味着8月就没有精彩的历史。

本月成立的游戏厂商

TAITO

1953年8月24日，时年33岁的俄罗斯犹太裔实业家Michael Kogan在日本东京创立了太东贸易株式会社，也就是后来的TAITO。据称“太东”二字的含义就是“极东的犹太人”。该社于1956年推出了纯国产的音乐盒JUKEBOX1号，1958年又推出了大热门的弹珠台机台，1964年借东京奥运会之际推出全新的“奥林匹亚GAME”机，也就是后来风行全国的柏青哥的原型。

1972年，会社正式改名TAITO。1973年，TAITO与SEGA同时引进ATARI开创视频游戏浪潮的《PONG》，分别推出各自的作品，SGEA的叫做《PONG TRON》，TAITO的叫做《ELEPONG》，这也是日本最早的视频游戏，不过真正的辉煌还是来自于1978年的《太空侵略者》，正是这个游戏引发了狂热的社会现象，成为了如今日本游戏市场的奠基者——当时的机厅盛况就不说了，单单是看看KONAMI、IREM、SEGA、SNK甚至连任天堂都跟进制作《太空侵略者》的克隆产品，就可以想象其轰动效应。

本月诞生的游戏制作人

樱井政博



1970年8月3日出生在日本东京的樱井政博，从少年时代接触了FC的专用编程工具FAMILY BASIC之后，就立志于游戏开发。机缘巧合得到了当时HAL研究所的岩田聪赏识后，樱井政博被委以重任开发一款用以挽救公司命运的作品，而最终他不负众望的完成了这个任务，这款游戏就是《星之卡比》，后来与《超级马里奥》和《超级大金刚》并称为任天堂的三大动作明星。之后，樱井政博又以N64的《任天堂群星大乱斗》再创新高，Wii版《大乱斗》甚至得到了FAMI通40分满分的评价。迄今为止这两个系列都是任天堂旗下的支柱产品。

本月诞生的游戏名作



滚滚卡比

发售于2000.8.23的《滚滚卡比》是一款GBC的专用游戏，虽然其主角是任天堂的明星卡比，但游戏的玩法却与以往的传统游戏有着很大的不同：任天堂别出心裁的在卡带内部搭载了一个重力感应装置，玩家根本不需要通过按键，而是直接以GBC本体来操作卡比：机身向哪个方向倾斜，卡比就会朝相应的方向滚动，遇到障碍的时候只需要抖动机身，卡比就会跳起来。这可以说是如今重力感应游戏的元祖形态，而本作也凭借这个非凡的创意获得了2000年度CESA评选的新概念赏，销量达到75万之多。

鬼泣

神谷英树打造的PS2版《鬼泣》发售于2001.8.23，该作原本是以《生化危机》的新作为企划的，但由于神谷英树的率性而为，大胆的设计了拥有超常能力和狂放个性的主角，最终游戏变成了一款原创的新作。游戏中身为恶魔猎人的主角但丁可以使用大剑和手枪爽快的屠杀各种妖魔鬼怪，流畅的动作和耍酷的POSE造就了一个新的游戏类型：3D斩杀类动作游戏，后来TECMO的《忍者龙剑传》、索尼的《战神》以及白金工作室的《猎天使魔女》等都属于这一类型。



本月发生的游戏事件

Nintendo Space World 2000



2000年8月25日，任天堂举办了Nintendo Space World 2000。长期以来任天堂都不愿参加TGS（东京游戏展）而热衷于自己的展会，而这一届展会可以说是历年以来任天堂最为重要也是最为盛大的一次，因为，在这次展会上，任天堂的两大新硬件——GBA和GC，同时出现在了业界和玩家的面前。拥有32位处理器、性能远远超过GBC的新一代掌机GBA自然是万众瞩目，而承接N64的重担、欲与PS2再决雌雄的GC更是令人期待，展会上那一段真实比例的《塞尔达传说》演示DEMO，不知倾倒了多少玩家。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

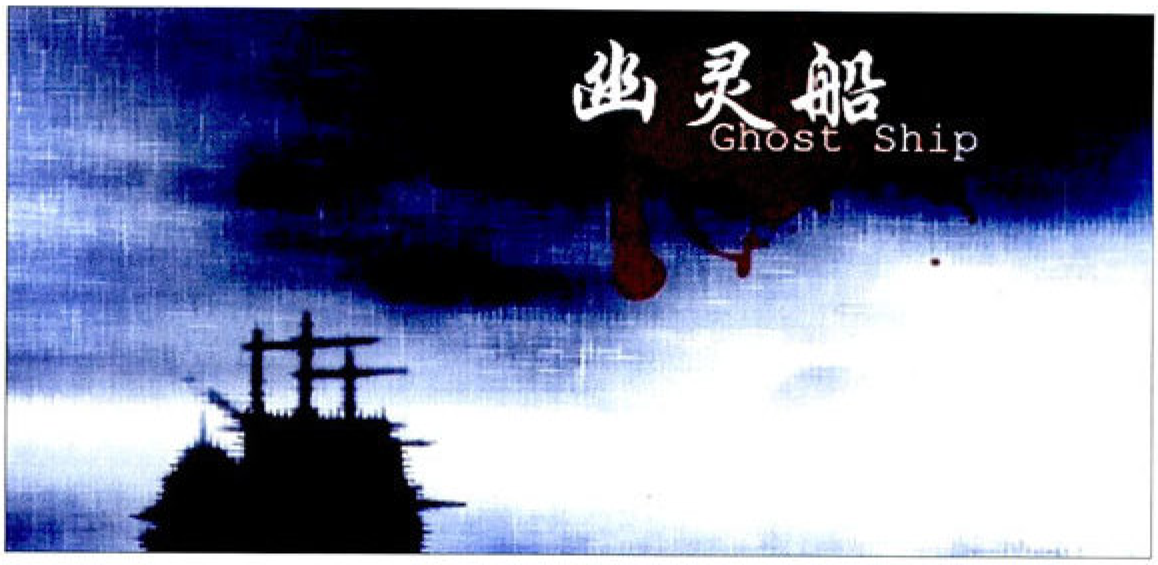
游戏同人社

大家喜闻乐见的推理剧

幽灵船疑惑篇

游戏名称：	幽灵船疑惑篇
游戏类型：	RPG游戏大师之作的假RPG真AVG
对应平台：	windows
对应年龄：	喜欢幽灵船和推理的年龄
发售日期：	2011年5月

一款国产假RPG真AVG游戏，玩家可以从7个不同的视角玩这款游戏，非常不错的故事情节。每个周目代表一个人的视角,最后一个周目来描述真相。故事主要发生于7个少年少女在海边发现一艘废船,于是开始玩起了捉迷藏，慢慢的...离奇的事件发生了！7个人一个接着一个的死亡...船上有其他的人么。或者说7个人当中......究竟真相是什么,游戏中去寻找吧......



总之我推荐了很多遍了

一开始的时候我老实说也没有太在意这个游戏，虽然一开始别人和我说是类似海猫系的，不过密闭空间全灭的悬疑剧也不算能特别让我感兴趣。但是实际玩过之后发现本游戏确实有值得推荐的独到之处。整体游戏时间不长，所有篇章都结束只需要2～3个小时。除了使用一开始的主角进行游戏以外，你还可以逐步解开其他的角色，最后你可以通过所有人物的视觉来查看这个全员全灭的故事，所有人的故事都可以尽力你不是有了可以很轻易解决本事件的错觉呢？我可以告诉你，也许你连如何着手解谜的方法都不知道。



▲游戏的画面看起来确实是RPG制作大师之作的，不过其本质是AVG，所以一些RPG要素就无视的。



▲游戏中记得多存盘，因为还是会有诸多突然死亡的事情，不过相信这些死亡点正是解谜的要点之一……



▲虽然RPG的方式会让人遗漏一些细节，不过倒是很好的带给玩家侦破的感觉，自行发现矛盾进行解谜，虽然有着作为AVG来说不重要的垃圾跑路时间。不过确实是另一种不错的体验方式。



▲如果会出现密闭空间的7个人物全部死亡的事情？岛上有着7+n的人？作为海猫党的某猫是不会提醒你这个思考思路是不是正确的。



▲在结束一位角色的剧情后你可以选择其他人物的视点来查看整个故事的其他面貌。不过不要简单的一位看过所有人物的所见所闻就能简单的解开谜题哦，甚至有可能会让你手足无措。不过如果你是海猫党的话，相信至少知道解谜的入口吧。



妖艳与华丽的天之弱水

——专访国内名COSER天水三千

个人信息

星座：天蝎座
血型：O型
性格：天真、腹黑、开朗、深沉
喜欢的颜色：紫色、红色和蓝色
喜欢的食物：海鲜、有嚼劲的食物
喜欢的动漫：《C》、《海贼王》、《死亡笔记》
最难忘的事情：和社团在一起的喜怒哀愁
最大的愿望：和心爱的人在爱琴海边开一家小小的咖啡屋







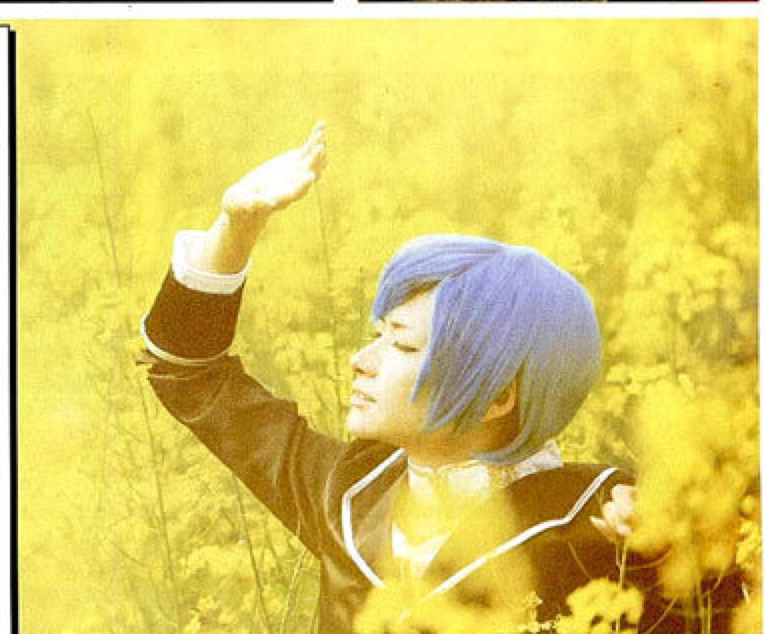


问：你是什么时候加入COS圈的？当时契机是什么？

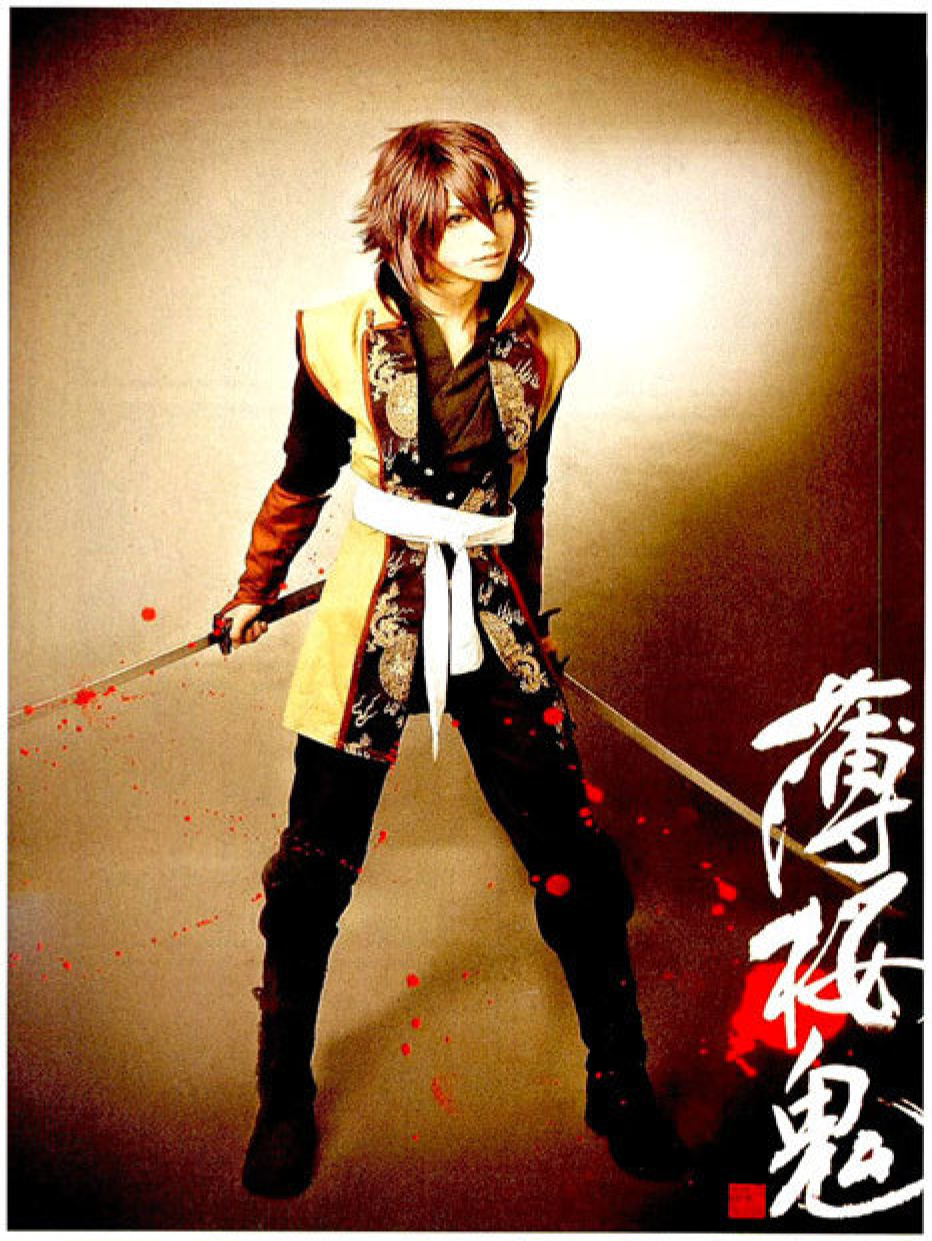
答:大概是在06年得时候加入COS圈的。因为从小就非常喜欢ACG方面的东西，由贵香织里、CLAMP的更是大爱。在那时候的一些杂志上面看到了COS，就非常的有兴趣，很希望能尝试，加入了社团就一脚进了COS圈。

问：听说三千对于COS服饰的要求很高，这个是因为你想要尽善尽美的原则吗？

答:这个其实在现实中自己也并不是那么较真的人，可能是因为这个确实是自己的爱的缘故，在很多方面会希望能够做到最好，而不是随便应付。很多细节上的东西都希望能够做到，当然有时候不能如







愿也会使用一些精神胜利法让自己不郁闷，嘿嘿。

问：对于COS服饰三千自己是不是会自己制作，或者对于一些细节上会加入一些自己的设计？

答:作为一个小学劳技课勉强及格的手残人员，这个问题在开始的时候纠结了很久。服饰上面现在基本是找裁缝做好大体，细节和饰品上面自己或者和朋友一起来完成。不是原创角色的话，还是会以原版为第一要求，不大会去加一点自己的设计进去。原创类的角色的话，就会找很多参考资料，然后加入一些自己的理念和想法进去。这类的话，就好像《大闹天宫》的哮天犬的造型。

问：听说三千曾经做过美立方假发品牌形象代言人，是不是今后也会多参加些这样界于COS和生活商品的活动？

答:嗯，有机会还是会参加的。本身COS就是爱，如果能够通过这个来支持COS本身，肯定是最好的。也希望能够通过这样的一些活动，让更多人的喜欢和投入到COS中来。

问：对于三千的女粉丝来说，似乎很希望三千表现出他们喜欢的“受”的一面，而且三千COS的一些角色也都是让人在这些方面浮想联翩，对于这点三千有什么想说的吗？这是不是你的本性呢？

答:噗。关于这个问题“咳咳”。洒家是攻来着。可能是出的作品和这张脸的缘故比较容易往“受”的方向靠吧。其实本身作为一个腐男，对着倒没有什么反感之类的。我觉得我的本性是攻，我可以很强势很有压迫感的！不过身边貌似没人承认来着……

问：对于要COS的角色三千会花多少时间去研究？通常是通过哪些材料来获悉角色资料的？

答:对于COS的角色是要花时间去研究的，有些自己本身很有爱的角色会去温习下人物的感觉等，而一些和团队一起出的作品，可能会要去恶补原作，去感觉角色。一般



文编：贪睡猫 美编：哈秋

















PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

英雄榜



在黑暗中寻找真理——雷顿教授



第一站：不可思议城镇

《雷顿教授与不可思议的小镇》是2007年2月15日在NDS平台发售的游戏，游戏以西元20世纪的英国为背景，玩家扮演的是知名的考古家雷顿教授以及他的助手路克，他们受邀到一个充满神秘迷团的不可思议城镇协助调查神秘事件，整个游戏风格会以复古的欧美卡通方式呈现，加上非常考验智商的谜题设计，以及偶尔穿插的互动式卡通影片，与其说这是一款游戏，不如说它是个互动式卡通更为贴切。区别于以往的同类型游戏，本作整部就是一个解迷游戏集，而且剧情精彩，随住故事的发展，迷题的数量会不断增多，迷题总数达到135个之多。此外，本作还邀请了堀北真希来为路克配音。

本作公布之初就受到关注，这除了因为本作形式特别和声优阵外，还因其是出自著名游戏开发会社Level-5之手，Level-5开发过的作品虽不多，但每部都是精品，它曾开发过的游戏包括《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙 VIII》、《银河游侠》、《圣女贞德》等脍炙人口的作品，《雷顿教授与不可思议的小镇》是其在NDS上的首部作品，到目前为止，该作出货量已经超过144万。





第二站：恶魔之箱

那是一个有着“黄金小镇”之称的的弗尔森斯。因为地下金矿开采，小镇以飞快的速度不停地发展，很快便成为繁荣的象征，而当地的领主菲尔泽伯爵自然而然地成为首屈一指的首富。当时菲尔泽伯爵有两名儿子，大儿子安东尼和弟弟巴搏拉奇。作为当地首富的菲尔泽伯爵家是经常举行晚会的，在一次晚会中，安东尼邂逅一位美丽的女子索菲亚，并且两人开始相爱。本以为两位相爱的恋人就这样步入幸福婚姻殿堂，突然奇来的事情却打破两人，不，是整个镇子所以人的幸福生活。由于地下金矿的过渡开伐，地下暗藏的毒气的慢慢地蔓延到人们所生活的地上，毒气主要能够令人产生幻觉，小镇上的人一个个因为毒气纷纷产生“怪病”的错觉，人们开始畏惧着这个小镇，渐渐地离开了这个小镇，黄金乡也渐渐失去了昔日的光辉，成为被诅咒的小镇。而这个时候的菲尔泽家，安东尼的父亲已经去世而弟弟也早因为与父亲不和而离开了这个小镇，作为小镇领主的他，他不能够也不愿意离开这个家乡，而最后安东尼唯一精神依靠只剩下他深爱的未婚妻索菲亚，他觉得其他人离开了只要索菲亚还在，那么他都有坚持下去的信念。

“怪病”笼罩了整个小镇，就在他们结婚的前一天，索菲亚离开了安东尼，离开了小镇。当安东尼问他为什么的时候，索菲亚说了：除你之外，我还有很多很重要的东西。索菲亚离开了，但安东尼对索菲亚的爱没有切断，因为弟弟巴搏拉奇的原因，列车总会是不是地偷偷来到来到这个小镇，巴搏拉奇目的其实是建造家族的博物馆，虽然与父亲不和但却和哥哥很好，同时作为“逆子”的他心中也希望给于些补偿。借此，安东尼在弟弟不知情的情况下，把自己对爱人思念的信交给外来的信差，并用刻有其家族徽章的箱子给装在只有安东尼与索菲亚才知道的暗格里。就这样，箱子意外顺利地送到了索菲亚的手上，索菲亚也把当年的离开小镇的真相用信写下重新放进箱子再次送了出去，本以为可以就这样把50年来的误会解开，可却阴差阳错地被一些居心不良者误以为是收藏了菲尔泽家宝藏秘密的箱子，并开始争夺，箱子不停游走在不同的人手中却没有人解得开其中的秘密，或许是那些居心不良者不想让人敢得到这个箱子，于是便散布“打开箱子的人就会死”的谣言，碰巧箱子从小镇出来的自然会装有了那些使人幻觉的粉末，加上“开箱必死”的心理暗示，许多得到箱子的人打开箱子之后都纷纷地死去。于是这个原本是承载思念的箱子被人们开始所畏惧，最后更冠于“恶魔之箱”的名字继续不停地沦落在不同的人手中……

第三站：最后的时间旅行

雷顿收到了一封自称未来路克来的信，希望接助雷顿拯救未来伦敦。雷顿回想起了几天前的事件：“在某科学家的时间机器发表会上发生爆炸事故，英国首相及那科学家行踪不明。”来到一钟表点，一阵振动后奔出店门，伦敦变样了！从未来路克口中得知未来的雷顿鬼迷心窍以黑手党力量控制着伦敦，并研发时间机器。雷顿一行前往阻止，路上偶遇长得及像雷顿已故恋人克蕾雅的女性…在根据地发现未来雷顿是迪米特利博士假扮。



十年前多次元物理研究室发生惨烈爆炸事故，比利受金钱利益诱惑不顾爱着克蕾雅的迪米特利反对在未完成的情况下坚持让见习的克蕾雅作试验…那次事件之后迪米特里失去心爱的人，而比利却以研究赚得大笔财富并在政界也节节攀升，最终成为首相，用政治手腕隐藏当年事实。怀着对比利的恨及就回克蕾雅的决心重拾旧业。但真相不止如此，这里不是未来，而是位于伦敦地下的大空洞中的城市，钟表店是大电梯，而未来路克其实是十年前因事故成孤儿的克劳斯，他表面上与迪米特里合作完成这个“十年伦敦计划”，背地里利用他制造巨大移动要塞向政府报复，最后雷顿成功解救伦敦…事后克劳斯答应雷顿会好好忏悔，叫雷顿来的本意就是希望他能阻止疯狂的自己，他本性不坏，只是这个黑暗的社会害了这个孩子。

而那个像克蕾雅的女性，自称她妹妹的女性其是十年前被未完成的时间机器传送到现在的真实克蕾雅，一直帮助着雷顿，相信着雷顿。但逆着时间洪流，必会招致灾祸，她决定回到那时，接受死亡，也因技术不完全也的确无法多留，和雷顿告别，结束这最后的时间旅行……

第四站：魔神之笛



『雷顿教授与魔神之笛』是『雷顿教授』系列前3部曲完结后，再度展开的新3部曲第1章，游戏以「解谜」为主题，通过各种谜题来让故事发展下去的冒险故事。以初代『雷顿教授与不可思议的城镇』3年前的时间点为背景，故事剧情叙述雷顿教授收到老友的一封信，信中提到「神秘巨人出现，并接连破坏城镇…」。雷顿教授将挑战各式各样的谜题与陆续现身的敌人，串联众多谜题后所浮现的内容，将是令人意外的事实。

游戏中并预定收录可游玩超过100个小时的附加游戏方式『雷顿教授的伦敦生活』，只要本篇故事通关之后就可以玩这个部分。该方式算是个针对『雷顿教授』系列加以改编而成的角色伴演游戏。本次一样是继续游戏中相关故事和人物介绍，其中也有新的小游戏登场。

游卡桌游 YOKAGAMES

编：大尾巴太狼
美：小米

众叛亲离，离间为上

三国杀实战技巧之控场型貂蝉



三国杀的一些技巧

我接触三国杀的时间不算短，对于实战技巧有自己的理解，在这里想谈一下对控场和某武将的一些想法。三国杀是个理性的游戏，玩家所作出的每一项决定，出的每一张牌都是为了换取自己最终的胜利，尤其是对和自己不同阵营的玩家来说，只有你的计划和他所能设想到得最好的选择重合他才会按照你的计划去执行。这其中就包括了对于手牌的控制，体力值的控制，以及距离的控制。引用一句在玩家间流传已久的话那就是：“我控的不是场，我控的是人心。”

倚天剑——貂蝉



三国杀的武将各不相同，有的强势爆发，有的稳定输出，有的精于算计……谈到控场武将你会最先想起谁呢？相信每个人心中都有自己认为最好的控场武将，但我心中始终钟爱那个控场女神——绝世的舞姬，貂蝉。

作为一个标准版中3体力2技能的武将，貂蝉的技能并不抢眼。【离间】是一个能通过弃掉1张牌让2名男性武将进行决斗的输出型技能，而【闭月】则是在回合结束阶段额外摸牌的防御技能。撇开【闭月】不谈，这里只是简单的介绍下【离间】这个技能，技能描述不难理解，和《三国演艺》中的形象也很贴切，但是用好这个技能却需要玩家在使用前三思之后再三思。

正如一首歌曲中唱的那样“一怒为红颜，貂蝉出必有人伤。”【离间】的伤害是完全无法避免的，且此伤害又完全不受距离的限制，所以貂蝉也被列为高输出武将之一，但是我们一定要意识到输出在很多时候并不是目的，而是我们达到目的的手段。

说到目的，控场的目的自然是为了胜利，所以所做的一切都最终要指向这个目标，用反贼身份举例（个人认为这是最适合貂蝉的身份，当然其他三个身份貂蝉也能胜任）反贼的胜利目标是杀死主公，其中可能存在的障碍包括：

1. 主公较为强大，防御做的很好，短时间杀不死
2. 主忠方输出较高，某反贼被集火生命垂危
3. 忠内中有补给型武将（刘备，孙尚香，华佗等），主公恢复很快
4. 反贼位置较分散且攻击范围不够，杀不到主公
5. 由于主公形势危急，内奸一直死忠，局面僵持

真正在游戏中，反贼上来一人一刀把主公直接干掉的情况不是没有，但毕竟是少数。更多的时候局面会逐渐趋于僵持，而此时反贼需要根据局势的不同，做出最合理的战术规划，包括：

1. 先集火主公还是先集火忠臣？
2. 打僵持的持久战还是速战速决？
3. 哪个目标是必须优先集火的？
4. 我方的哪名同伴是必须保护的？

当以上问题考虑周全后就会产生一个简单的计划，包括最简单的内容就是先集火攻击谁和先保护谁。之后逐步去进行实施。

离间的战术价值

这样一来作为控场型的貂蝉是否每次【离间】的目标都是主公，而且一定要主公去承受伤害就非常值得商榷。我见过一些玩家，每次开杀后亮出貂蝉，两眼通红，次次离间主公，但是其他同伴又很难形成集火，只能去和忠臣内奸打消耗战，往往最后的结果是主忠没死，反贼反而被全歼……此时，想要控场就要先冷静地分析局势，看到敌人的软肋，比如刘备作为主公，每轮一点伤害对于他来说压力不大，但是如果忠臣被优先集火灭掉了，则会导致他空有牌却无法【仁德】的尴尬局面……所以【离间】选定对象时，一定要以大局为重，找到对方阵营最薄弱的环节且配合其他反贼进行集火，如此方能事半功倍。

另外，【离间】这个技能远远不止1点输出这么简单，因为不同于大部分输出型技能，【离间】的伤害来源是你指定的另一名角色，这就意味着无论奖惩其实都是由别人去承担，里面可操作的余地其实很大。

先简单介绍下貂蝉发动【离间】时的一些技巧，稍后再配合各种身份一一解释。





敌方的司马懿、夏侯惇等受到伤害进行反击的武将，反正伤害不是我造成的，冤有头，债有主，该找谁【反馈】找谁【反馈】，该【刚烈】谁【刚烈】谁！

Tips：尽量离间司马懿和夏侯惇和自己阵营目标，有效打击魏国卖血系武将。



还是魏国武将，曹操同学的【奸雄】让他受到伤害就能收牌，可惜貂蝉的【离间】是一张虚拟的决斗，看的见却摸不到，无牌可收。

Tips：貂蝉【离间】的弃牌是发动技能所要求支付的费用，并不是对曹操造成伤害的牌所以曹操不能发动【奸雄】。



如果吕布在场的话，离间的威力会得到进一步加强，虽然输出还是一点，但是想招架几乎是不可能的了。

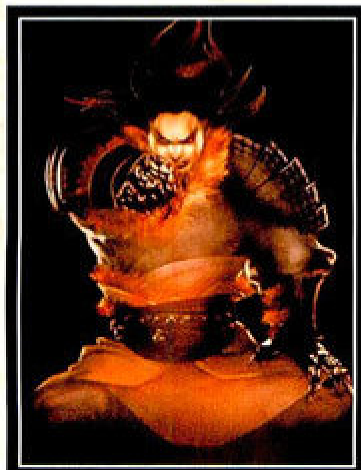
Tips：吕布的【无双】是锁定技，只要满足条件就必须触发。



己方郭嘉，平时难得掉次血，有貂蝉在，想怎么卖血就怎么卖血。

Tips：尽量保证在队友安全存活的情况下采这样操作，务必让郭嘉每次卖血都卖的有意义。

己方需要某张关键判定牌的司马懿，通过【离间】，司马可以拿到别人装备区的牌，各种花色各取所需。



离间已方受伤的魏延和其距离1以内的一名角色，如果该角色受到伤害，伤害来源是魏延，【狂骨】技能就会被触发。

Tips：和吕布【无双】的道理一样，记得看好+1和-1马，【狂骨】的发动只看目标的距离，和攻击范围无关。



【空城】时诸葛亮的防御并非无懈可击，貂蝉的【离间】依然可以对其造成伤害，只不过记得要让另一个目标先出杀。

Tips：【空城】时的诸葛亮不能成为决斗的目标，但是离间时可以指定诸葛亮打出决斗，然后对方出杀后诸葛亮只有乖乖的受伤害了。

各种身份貂蝉控场技巧

主公 貂蝉可以做主公，但是不是特别的合适，依靠【闭月】这个防守技能还是能在防御上有一定优势。离间时注意主要目标一定是对方最薄弱的环节，如3体力的武将、输出较高的武将等。

对于自己近位的敌人可以适当的压制，但是优先配合忠臣的集火。离间1体力反贼时要预判对方是否有桃子，如果有桃子的机会很大，可以考虑离间1体力反贼和另一个威胁度较低的反贼。这样反贼有可能为了3张奖励牌而放弃出桃。虽然表面上看好像是送了反贼3张牌，但能够减少一个敌人还是对己方有利的。如果确定对方没有桃子且自己攻击不到，可以直接离间给忠内身份的同伴。如果自己也能攻击到，要考虑自己和同伴的存牌能力，自己后续的出牌等因素，决定自己收反还是离间给忠臣。

在己方强势时，应尽量拉拢内奸，如优先削弱内奸近位的反贼，使内奸认为可以杀反受牌，于是协助我方集火同一目标，进一步扩大优势后争取进入主忠内局面。此时不要急于清除内奸，而是利用【闭月】技能尽可能完善自己防御并保留攻击性锦囊，貂蝉单挑实力很强，胜利是早晚的事。

忠臣 忠臣貂蝉如果是近主公的位置（如2位）建议先不要急于发动【离间】，毕竟自己也是个嘲讽度很高的武将，暂时为了生存隐忍以换取后期更大的爆发是值得的。建议装做内奸，不作为就是最大的作为。在条件允许的情况下，杀死反贼的离间一律让主公收牌，除非有另一忠情势危急。另，1体力1手牌且弃牌是闪的反贼手里可能留张杀，为了最后一搏，在不明确主公手牌时千万小心。主忠内局面下，忠臣不要发动离间，否则很容易招惹主公怀疑。

反贼 反贼貂蝉在首轮建议【离间】主跳反，如果前面有周瑜、司马、张角、华佗等较易攻击或需要集火的武将跳忠时，可考虑优先打击。之后注意配合其他反贼的集火。另外，千万不要忘记离间主公和1体力忠臣，如果忠臣阵亡，主公是伤害来源，须弃光所有手牌。在关键时刻，【离间】1体力反贼给队友送牌博取爆发也是可取的战术。

内奸 由于貂蝉过于嘲讽，所以作为内奸不是很合适。注意利用【离间】作为输出，然后自己收反，博爆发。在输出之前，自己的防御工作始终是重点。精确的【离间】忠臣将反贼的集火目标导向忠臣一方，必要时可以离间主忠让主弃牌，但须谨慎。

最后提醒一点，貂蝉毕竟是个3体力武将，虽然有【闭月】这个防御技能，但依然较为脆弱，所以有时候合理选择离间牌也是关键，比如装上白银狮子再用其发动【离间】可以回复体力，用过的武器甚至是怕别人拿走的连弩都可以方便的弃掉发动【离间】，自己装了藤甲，下家有火杀或者火攻，那就果断弃掉藤甲吧。

北京游卡桌游文化发展有限公司成立于2008年，是中国大陆第一家立足于桌游设计与推广的专业机构，三国杀是游卡桌游第一款桌面游戏，游卡桌游是中国桌游产业的拓荒者，是中国桌游行业的引领者，更是桌游这一全新娱乐方式的倡导者。



吹响骑兵的冲锋号角

《惊蛰》中武将高干的解析

三国智最新大环境【官渡之战】首版补充包《惊蛰》的面世，使得原本除步谋之外并不强力的双系牌组得到了极大的优化。步弓、骑谋等多系牌组的崛起也使得三国智战术变得更加异彩纷呈。但是有句老话说的好，“你有千条妙计，我有一定之规”！在这众多力求变化突破的牌组之上，纯骑、疯狗的王者之位在新补充包面世后并没有得到改变。只有那可怜的步谋，随着《惊蛰》的闪亮登场，悄无声息的消失在了各大店面赛的对决当中……

骑兵与疯狗的登顶可以说是实至名归。小狗们靠的是舍弃兵权而换来的大规模谋略数量优势；而纯骑则是在原本就速度与力量并重的基础上，通过《惊蛰》的新将领，走上了神坛的道路。今天，西瓜我就带大家来一起来分析一下纯骑中的新王牌将领——高干！



- 卡牌名称：高干
- 卡牌编号：009
- 卡牌种类：将领卡
- 发行版本：惊蛰
- 将领阵营：袁绍军
- 兵种属性：骑兵
- 兵权条件：3骑
- 能力值：3/2/2

高干上场时，可从卡组选取一名袁绍军将领展示后加入手牌并洗切卡组。

先锋：可从手牌舍弃1张虎符后，放置先锋将领上场（平速）。

小传：才志弘邈，文武秀出

稀有度：紫玉

平庸中的不平凡

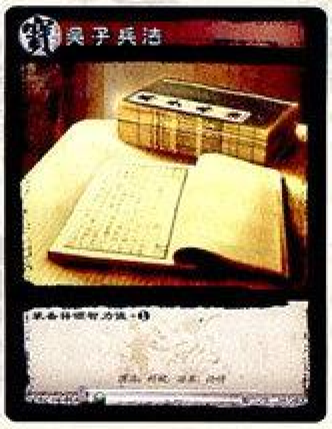
第一眼看到高干，并没有给人以惊艳的感觉。合理的兵权条件、攻强命短智力尴尬的三位属性、在戟殁黄沙中稍显平庸的【先锋】禀赋，都略带嘲讽的诉说着高干给人的第一印象。然而令人惊奇的是，一张看似平淡无奇的高干，在新纯骑牌组中的地位竟然可以肩比作为橙卡的夏侯惇！到底是什么能力使得高干如此犀利？到底是什么原因使得高干名列只有7张的紫玉行列？西瓜我这就为大家揭开这个谜题！



说道高干，第一个必须要提及就是“卡差制胜”理论。作为一款以摸牌、手牌为主的TCG游戏，我们就不得不提及“卡差”这个概念。那么什么是卡差？卡差就是通过各种特殊摸牌手段，使自己与对手所拥有的卡牌数量出现差距。相对于卡差，“卡差制胜论”就是说当自己与对手的卡牌数量出现明显差异的时候，极其容易获得比赛的胜利。

玩过三国智的朋友都知道，在【黄巾之乱】环境中，步谋贾诩可以说是一种逆天的存在。这副牌组之所以强大，就是他能通过贾诩（贾诩在场上，则可每牺牲②粮后，抓①张卡。平速）迅速与对手拉开卡差，从而获得关键牌、碾碎对手胜利的希望。





破敌之计

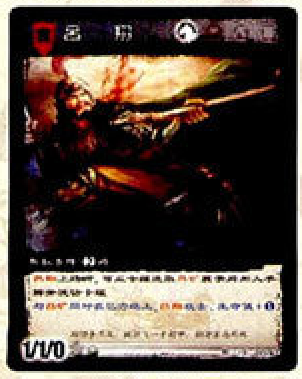
你有破谋谋略？贾诩笑了，你能比满手牌的步谋破谋多？你有杀将谋略？贾诩又笑了，你当步谋爆出的5智军师是看戏的？当你只有1、2张手牌却看着对手张角主将、5智贾诩军师、满手破谋破将谋略的步谋牌组时，你就知道什么是绝望了，你就知道什么是“卡差制胜论”了。

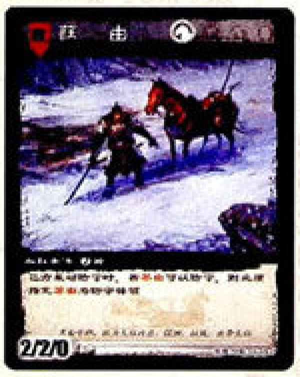
回到本次的主题高干，于是我们毫不意外的发现，原来这名将领就是一个传说中的定点搜索牌啊！就是传说中的能拉开卡差的牌啊！那么这张紫玉的袁绍军到底是如何拉开卡差的呢？没错，就是使用其自身具备的这个神奇技能——“高干上场时，可从卡组选取一名袁绍军将领展示后加入手牌并洗切卡组。”

这个技能在实质上是这样解读的：1、高干进场时你可以摸一张牌；2、这张牌是可以自己挑选的袁绍军将领；3、你可以洗洗牌。在看到这个技能的详解之后，有的同学又要疑惑了，不就是多摸一张牌

嘛，有那么神奇吗？

那么西瓜哥哥要告诉你的是，一张牌并不能带来什么，但是一个传说中的连锁，就可以要你的命！我们用一个回合来来形成2张以上的卡差，并通过这个回合将场上将领铺满，就是这个连锁的关键所在。对于纯骑而言，值得高干用搜索技能找寻的将领就有以下四位：





在完美状态下，连锁是这样发生的：当你场上有三张兵权的时候，舍弃一张虎符放置【高干】上场→从牌组中搜索【吕翔】→正常派遣【吕翔】上场→从牌组中搜索【吕旷】→放置惊蛰【特殊骑兵兵权】进场→放置【吕旷】进场。

一个回合，你比别人多抓了两张牌，比别人多上了两名将领。在前期对手没有大量破将的情况下，难以被阻挡的袁绍大军将会对敌人的阵地无情的碾压，从而奠定你的胜局。

《三国智》游戏中，每个回合只能派遣一名将领上场的游戏规则使得玩家在常规的战术中并不能获得将领数量上的优势。与此同时，将领一对一单挑的设定又使得大家在将领相同的情况下并不能迅速对敌方造成大规模的致命伤害。所以，玩家的获胜思路基本上可以分为两种：同样一个将，我的将领三围比你的大；同样两个回合，我的将领数量比你的多。今天我们介绍的高干，就属于这后一种情况。

当然，高干的爆发必定离不开这张让人敬而生畏的惊蛰特殊骑兵兵权。正是有了它，纯骑牌组的速度也才能得到稳定的提升。

骑兵的冲锋

从特殊骑兵的描述中不难发现，高干搜索将领的技能和先锋的禀赋都完美的配合了这张兵权的要求。要是骑兵将领上场？我就是！不具有先锋不能进攻？我无视！这个是放置，不是派遣？我不是刚刚找了将领嘛！你看，适当的时机用特殊兵权将高干放置进场，必将使你的火力得到最大的提升。



高干、二吕的连锁发动在这张特殊骑兵兵权的支持下，得到了速度和数量的最优化。但并不是只有纯骑牌组才能使用出这个神奇而又美好的连锁。只要是包含骑兵的牌组，这样的组合都是不可缺少的。它并不是你获得胜利的最后一击，也不是你卡组中的王牌将领，但是往往就只这么一个不起眼的3小强，使得你能够转守为攻，化被动为主动。攻守兼备的步骑牌组，在万人敌高顺、吕布登场之前，高干可以完美的对对手进行骚扰战。在变化多端的骑谋牌组中，高干也是你关羽入场前的，最加控场保证。更不用说以攻击力著称的弓骑牌组，不死乌丸的英魂正在远方呼唤着高干的热血，那势如破竹的攻势就是你成功的坚实后盾。







当然，高干之所以威猛无比，不光是他出色的技能，更在于他那怎么看都略显尴尬的智力之上。2智力！是的，作为军师这个智力条件是不能让人满意的，作为副将所有的破将谋略全吃也不能说他是一个聪明的将领。但是就是这么一个不高不低的智力，却让我们想到了天子?不臣补充包的一张神卡——丧心石。

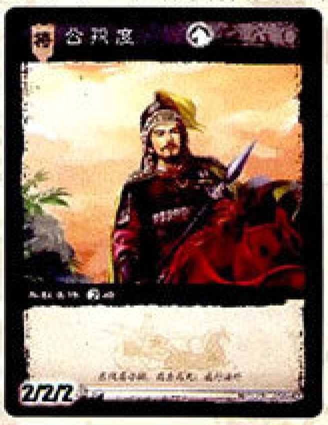
3攻+2智就是5的攻击，作为主将就是7的攻击。这是什么？这是媲美大张角攻击力的将领啊！前期如果高干和丧心石都在手牌，我们可以大胆的直接高干+丧心石主将。对于太监主打的步谋、防守为主的纯步和前期攻击不足的骑谋、步弓，这都是致命的打击。袁绍军的穿透力加上3兵权的兵权条件，使得前期的高干无比威猛。还记得当年叱咤风云的马腾吗？高干，不就是带神技的加强版马腾嘛！



当然，2智力不光可以完美的配合丧心石，它也恰恰使得惊蛰的一张好牌有了施展自己能力的时机。这张牌就是——拾戟重征。

你们可能已经发现了，纯骑牌组攻击力与速度都是十分完美的，唯一的遗憾是拥有智力的将领实在是太少了。在惊蛰补充包出现之前，能够使得拾戟重征发挥作用的将领只有公孙度。在高干补充进来之后，偶尔让高干上一下军师的位置也不是不可能发生的事情。当然，你要冒着非常大的风险！





也许有的人会说，虽然这家伙虽然攻击力完美，但是2的生命值使得一个潘凤都能轻易搞死，会不会使得他在场上的作用大减？我要说明的是，首现高干并不是一个强攻的将领，他不是夏侯惇也不是大张角。他的作用更多的体现在压缩牌库、定点搜索和快速上将上。丧心石和穿透力只是让高干具有了更多的变化性和操作性，换一个角度而言，一个声东击西的高干连大张角都拼的死，我们对他还能有什么奢求呢？

所以，请相信高干！也请相信，每有个带上骑兵的牌组中，都有那么一片属于高干的天空……

墓志铭

中国的魔兽，死亡没有尸体，只有坟墓，于是作为一个猎人，我的墓志铭很长：不断死亡，不断复活，不断重复，死亡不是结束，而是重新开始。我号称动物之友，但我杀死的动物远多于驯化的。

咖啡“换脑”

一个月——咖啡终于换电脑了！！！，在激动之余回头想想过去：自从兴致勃勃地打上“电脑升级申请报告”以来，已经两年过去了，经历了无数次《魔兽世界》卡人物，TD死机请奶茶，写文章突然蓝屏等悲惨遭遇，“电”中央（取自党中央）终于在公文上“画了一个圈”。新电脑来临之际，咖啡是夹道欢迎，鞭炮连天，啥也不说了，眼泪哗哗地。

不公平

肥龙刚来编辑部那会一直想证明自己的游戏实力，在各个领域挑战编辑部的各位达人：

踢完《实况足球》：“不公平！你们是个队员就是大红头，不在同一起跑线上，不算。”

打完《VR网球》：“不公平！是个球就是ace，运气太差，不算。”

斗完《街霸》：“不公平！是个人都玩了超过1年了，基础不一样，不算。”

屡战屡败后的肥龙心灰意冷，独自一人打开《魔兽世界》，又是一声怒嚎：“不公平！”“为什么就连拨个死猪的皮也会‘miss’。”

抓王八

sky的猎人想抓火焰龟，某网站攻略号称是西面的一个地方。

然后在那蹲了一个通宵。

但是王八最后也没有出来。

当然，很久之后sky才发现，王八是在南面。

笔误

猪猫经过了多年的积攒，身上的魔兽金币也有一定规模，但他还是不放心，觉得应该分散投资，于是他就突发奇想将一半资金寄给自己的小号：神之化生。没过多久信箱里多出了一封信，上面写着：“谢谢你寄给我的钱，你真是好人。”落款：神之化身

卖银犯法？

小梅子：“魔兽什么最赚钱？”

章老湿：“当然是双采集了，采矿加采草，又快又赚钱。”

没过多久，收获颇多的小梅子又来找sky：“我挖了很多矿，然后呢？”

“你去拍卖行卖，一组能卖好多钱。特别是银矿”

“真的？我要卖银，我要卖银。”

这时被路过的不知情大笨熊听到了，神色紧张的走到小梅子身边，轻轻的说：最近缺钱吗？这一行犯法的。

合服建会之初

去掉一个最高级80级，再去掉一个最低级1级，最后算出公会的平均等级为2级……作为一个拥有如此“雄厚”群众基础的公会会长，章老湿有许多话想说，这次建会让老湿深刻体验到了现实社会中两种职业在各自职场中的痛苦和辛酸，一个是托儿所阿姨另一个就是奶妈。对每个小号都像亲儿子一样一把屎一把尿的养着，要不是老湿的性别关系，真想从他们嘴里听他们叫我一声：妈。

为什么倒霉的总是我

一日，编辑部众人下《魔兽世界》日常任务副本，配置分别是samtown战士、老湿猎人、野猫盗贼、哈秋法师、肥羊圣骑士，此五人下副本气焰都非常之嚣张，谁都认为自己在紧急场面下能控制住局势：

战士说：“我能群嘲我怕谁。”

猎人说：“我能陷阱我怕谁。”

盗贼说：“我能闷棍我怕谁。”

法师说：“我能变羊我怕谁。”

骑士说：“我能加血我怕谁。”

话音未落，只听一声惨叫：“谁引到旁边的怪了？”立马见到一群小怪迎面而来，这气势更加坚定了五人的信念，大家握紧手中的武器，表情从容不迫，不愧为编辑部五虎，佩服佩服！

就在这两兵交接的一瞬间，出人意料的事情发生了：

战士开起盾墙、猎人用了假死、盗贼强制隐身、法师起用冰箱、骑士瞬发无敌，齐心合力往副本门口跑去，短短几秒钟，整个副本又安静了下来……

因为没有小梅子

晚上的五人英雄很顺利，也很正常。

过的比较轻松，因为没有小梅子。

黑的一塌糊涂，因为有阿汤。

小梅子在副本外泪流满面。

阿汤在副本里泪流满面。

Exchange
交流 裂变版
兽那些事

会长血泪史

我不知道台服的魔兽本来就这么卡，还是只针对我的IP，在国服就从来没碰到PIN什么时候见过红，每过晚上七点整我就准时变身，服务器就跟吃了药似的把我卡掉线，这个时候我要是在一些大的城市呆着，今天就别想再上来，在我看来这个时候能看到游戏画面，就算是人品大爆发，但还没来得及说：我能上线了，系统又再一次把我的画面定格；对正在被我带监狱的小号们看来，我就是一个喜欢上上下下的无聊男，时间长了，了解我的小号会马上炉石回去另外找个80级的老大，如阿莺之类的，但也有思想单纯的朋友，到我倒下一堆怪冲他过来，他才知道事情的严重，死后才感叹这次血的教训。一般这种情况下，我也不会多做挣扎，毕竟挣扎只是徒劳，干脆早点洗洗睡吧，第二天凌晨再上。

太阳井团

第一个死人：由于肥龙上厕所，其他人引到怪都跑出门口，只有他还傻乎乎坐在那

第一次团扑：都顾着欣赏风景，忘记这里居然还有怪

第一次拿装备：手一抖居然有人ninja

第一次把boss打掉：居然用时一个多月

第一次ADD：以为是npc冲着怪就过去了

败家莺皇

基本上在台服老湿把有限的时间都奉献给了无限的带小号事业当中，某些拎不清的小号（PS：在这里又要提到阿莺）还要到处摆阔，公告天下说是：进会就送100G。没过多久这会员人数与日俱增，可随着公会一天天的壮大，会员的平均等级却一个劲的往下跌，拉开列表一看，好家伙十来个1级小号等着拿钱，对于一个身上只有93金68银38铜的我来说，看到这个消息，我大概有一个礼拜没有上过线，有一个月没给阿莺好脸色，这败家玩意。

会长辛酸志

说起这小号就好比没人管的耗子，生起来就是一发不可收拾，老湿就像个幼儿园老师，刚从监狱送走一批捣蛋鬼，又来一群倒霉孩子，有些科学家说天才就是重复次数最多的人，但又有些科学家说长时间重复做一件事的人会变成白痴（科学家都这样，看来世界上没什么人说话靠谱），好不容易有天一上线有人密我：“今天不用你带了！”刚看到前半句我当时心里一阵狂喜，再看完后半句：“我们会长上线了。”啥也不说了，心拔凉拔凉的。

火狼的手

MC公会已经打了30个CD了，30个CD，30个CD啊！！终于出橙锤的部件了，大爷的！火狼你的的手上辈子都摸过些什么？

隐瞒

sky知道了莺皇一直隐瞒自己真实金币的数量后暴跳如雷。

“奶奶滴！连我们都瞒着！有没有拿我们当战友！有没有把我当会长”

阿汤赶紧过来说莺皇这不是怕有人惦记嘛。

sky就怒问，谁会惦记他的金币？

阿汤指指小梅子。

咖啡指指小梅子。

sky恍然大悟，然后把自己金币存到了邮箱里。

怨念

每次来到卡拉赞象棋BOSS这，阿汤叔开箱子前总是自信满满的告诉我们，

他看见了国王护卫者正在向他招手。

在经历了数以百计的失败之后，

阿汤叔才终于明白：

那是国王护卫者在和他永别。

公会签字

真不知道暴雪怎么想的，建个公会还要10个人签名，编辑部打算去台服玩的10来个，撇开6、7个只玩免费测试号的坑子，满打满算真有心在台服扎根的也就4、5个，碰到几个吊起来卖的，连哄带骗差点没给他跪下，真的，对自家老婆都没这么低声下气过，用了整整两天，终于把公会组建成功，第一个任务就是动员所有人去建小号，去别的公会帮忙签名，赚钱零花钱之余，咱也尝尝做大爷的滋味。其中阿莺是我们的佼佼者，一次签名居然能换来50G，人才啊。

月度人物

河南省·XXX

写了这么多字你怎么就忘记写自己的名字呢

我上次写的信也不知道你们收到了没有，想让你们帮助我一下的。现在每次买到你们的书就特别激动，激动的吃不下饭（没钱了）、睡不着（看电攻）、没心学习（等待下一期电攻），这次真的需要你们的帮忙。可是我现在知道了给你们写信后你们是不回信的，你们只会把帮助写道栏目里面。而且我感觉我的幸运值不是一般的低，给你们“电攻不倒问”连续六次，每一次得奖的。

贪睡猫：哎呀，这个又来到了这个老问题的时间了。要说小编回一封信难不难？不难，真不难，而且小编也乐意和读者交流。但是要小编回读者所有的信难不难呢？这个真的有点难。小编是不摆架子、不日理万机的，但是面对读者的数量的话其比例就实在就显得很渺小了。每位读者都写一封的话，小编们看完就要看个老半天了，实在不是小编不愿意，但是回信这件事实在只能用两个字来解释“随缘”。

至于你说的一些边角地方回答一些读者问题，我们只是尽可能的想用任何方法解决读者的问题，就像我上面说的不仅小编数量有限，杂志版面也有限，这样做的意图其实只是让尽可能多的读者得到答复。嗯嗯，至于你提到新闻方面，一方面是因为杂志制作是需要印刷的，印刷的时间过后一些新闻自然就变成旧闻了，所以我们尽量是以趣闻为主。而至于你说到的那则我会鞭笞一下X先生，看看是不是他对于内容挖掘不够仔细。

抽奖的问题……老实说某猫也是从小到大没中过奖，这个如果SKY看到的话，请他连线到此频道来回答。

安徽·赵旭

我真是高兴了，中考结束了！我终于有时间看《电攻》！我要把初三这一年买的《电攻》，没功夫看得在两个星期内看完！

我想给大家提个建议：就是能不能买《电攻》送海报呢？100%想拥有贴满海报的房间。我班里的同学也超喜欢许多网游和单机的游戏，能送这些游戏的海报就最好不过了！

贪睡猫：恩，恭喜你搞死结束，不过《电攻》虽好可不要一下子看过头哦。把眼睛看坏了就不好了，身体是革命的本钱，建议你细嚼慢咽。你说的海报的这个问题啊，倒不是不能办，想要贴喜欢游戏的海报的心情某猫十分理解。恩，之后有机会的话会尝夹带一些相关海报的。

还有你说的在杂志边角刊登一些读者自己写的个人信息这样的，倒是可以有，到时可以关注一下微薄或者回函卡的动向。

江苏·冯铎

今天打开电攻的一刹那，我深深的伤怀了。电攻改成月刊了，这意味着我一个月买两次电攻的快乐只剩下一次了，这是多么恐怖的事情！比地球毁灭还要恐怖！当然，如果“看你妹”能加倍的话，我还是可以忍受的！还有在china joy展会上小编们有没有什么标志让我认啊，要不然我抱着咖啡喊：“SKY给我签个名！”

最后跟贪睡猫说一下：你有木有仔细看上次的信啊（以下省略87个字）……

贪睡猫：China Joy上我们是必然会有活动的，你只要信电攻的话就必然能找到我们的展台。不过想见到小编也不是那么容易。因为一部分小编会被派遣到另外一块地方去进行现场报道了，所以到时能够预见哪一些就一切随缘啦>_<。

哎呀，说到卡牌似乎某猫记得有这么一回事，又好像不是这么一回事，究竟是不是说的那么回事……某猫看错信的事情就不要在这里讲了，我们私下里说，不让他们知道。

山东莱芜·方炳硕

在我去了而本地的一中时，偶然间在摊点上发现了一本神似电攻的杂志。一瞬间风雷大作，几道怒雷劈过，我身上当时就冒出了一股青烟。当时就不敢辨认了，因为这和我以前买的电攻不一样。至今我保留着我当年买过的第一册电攻，当时的攻略是命令与征服泰伯利亚战争。可惜年代久远，已经散架了。



X：经过有关专家考证，近日在我国东部地区出土的神秘文物是一本杂志。虽然年代久远，已经散架了，但是从中还能分辨一些内容。根据还原出的古代文字和二维图像来看，这是一本介绍第九艺术的文化杂志。它说明当时的人们精神生活内容丰富，已经有了很高的审美水平。稍后这些碳化的纸张将会被送去博物馆保存起来。

山东德州·王猛

我要说一下电攻的百大优点（包括我选择电攻的原因）：1.因为它是电攻2.因为它是电攻3.因为它是电攻4.因为它是电攻5.因为它是电攻……我特别向往电攻编辑部的生活。我现在上高一，高三高考完了我想去你们那实习可以吗？（我怕人太多，先提前两年预约）

X：这位读者的“百大”很能说明问题。喜欢电攻的这种感情不需要逻辑推理，也不需要辩证维护。它就是爱。

至于实习的事情嘛，还要看这位同学今后两年的发展。咳，说不定你在高二的时候获得了全国物理竞赛一等奖；高三的时候研制出了新一代的量子计算机，并且用业余时间在量子计算机上做了一个超级厉害的游戏。然后游戏大卖，你发了财，成立集团公司，买下了整个中国游戏行业。等你高考完了，小编我就会写信给你，问问去你那里实习可以吗。

达人回帖

大灾变练级是不是飞一样快？

X：如果你是指从80升级到85，那倒是不需要多少时间。两千多万经验，国服最快的速度是2小时（疑似BUG）。如果你是重新开始的小号玩家，因为旧大陆的任务被重新制作了，练级速度相对原先的节奏也要快上很多。另外游戏运营商还会推出一些活动，帮助有老朋友的新人玩家快速成长。在多个版本之后，暴雪决定弱化练级的要素，而是在角色成长的过程中展现剧情变换，同时让玩家熟悉游戏新特性。

如何才能在地球飞？



X：如果你是80级的玩家，可以直接在主城（奥格瑞玛或暴风城）购买旧大陆飞行的准飞证。价格的话——哎呀，我忘记价格多少了，反正就是白菜价，付这点小钱根本不会放在心上。大地裂变比较贵的是310%的飞行速度。曾经要千辛万苦才能获得的奖励，现在花钱就能买到了。哦，补充一下，小号玩家60级可以飞。

新专业考古学好玩吗？

X：对于有些人来说，考古是一件关于发现、维护和尊重历史的体验。虽然有些考古所得的东西被贩卖给了商人（让人感觉自己是个盗墓的）。但是考古过程中的体验仍然让我认为考古是个“好玩”的专业。这是一个人人都可以学的专业，我觉得比钓鱼好玩多了。

大灾变哪个职业比较强？我刚开始玩，要新练一个号，朋友都要我玩萨满。但是我觉得德莱尼的萨满太难看了T。T

X：现在萨满已经不如以前那么吃香啦，其他几个职业也可以释放嗜血/英勇了。现在萨满的法力潮汐图腾、削风术还有灵魂连接图腾在有些25人本里头比较有用。如果一定要选萨满就选择矮人萨满吧。女性的矮人角色可以彰显出萨满的那种原始朴实的气质。

大地裂开就再也合不上了吗？


我们再也回不去了

X：是的，我们再也回不去了，除非是去熔岩之心副本。4.2之后，世界上就会同时出现两个拉格纳罗斯——时间旅行的悖论被解开了。

听说旧大陆的地图上增加了飞行点标注，方便跑路？

X:没错，有了地图提示，一个带翅膀的鞋子。联盟的蓝色，部落的红色，中立的黄色。因为旧大陆可以飞，需要飞行点的都是小号玩家，这个改变方便了小号。

大灾变有没有什么升级的巧方法？

X：如果你有朋友，也可以刷副本升级。大地裂变的副本加强了不少，是有一定挑战乐趣的。然后吧，现在采集也是有经验的，你可以通过挖矿达到85级。不过朋友啊，我建议你还是做点任务升级，大地裂变的史诗任务一大堆，都挺好看的。

听说新资料片的公会也是有等级的，而且等级还很重要！我要不要跳槽去一个大工会呢？

X：在你原来的公会里面有没有妹子？没有的话就跳槽吧。新版本刚开始的一段时间有很多工会合并的。不过大公会里的妹子都被预先抢占了，恨。

哥太穷了，买不起电脑。《大地的裂变》对机器的配置要求是不是变高了？



我也想用这样的键盘玩WOW

X：根据手头的资料，相对于巫妖王，死亡之翼的脸蛋的分辨率并没有提高多少。CTM更新了一些火焰和水面效果，使它们看起来更加平滑，但对于机器配置的要求没有大幅变化。唯一的就是占用了更大的硬盘空间。大地裂变的一个拖泥带水的客户端可以有50G，一个精简版的客户端也有将近20G。另外还有专家表示：上个资料片的主题是冰霜，这个资料片的是火焰，所以理论上来说……对电脑的散热要求也变高了。

厌倦了每天的日常任务，厌倦了装备上越来越大的数字，这游戏就是为脑残准备的。

X：或者我们一起坐下来聊聊人生怎么样？


吼！！！

章老湿瞎扯录

写给儿子的信
——玩毛游戏

前段日子一位妈妈领着一个青涩的少年来我们编辑部，找了大熊，阿汤叔还有我谈心，面对一心想辍学而从事游戏编辑的儿子母亲已经无能为力，希望我们哥几个能够帮上忙，面对这位从山西远道而来的母子，就连最……那个什么的大笨熊也被感染的说了几句像模像样的名言警句，谈话中的很多内容让老湿感慨万千，就这样有了以下这些文字。（链接：“微专栏”有时右逝也有相关话题）

游戏杂志编辑———一直以来都是一个被世人所误解的职业，说好听点是个游戏人，第九艺术熏陶下的产物；说白了就是个玩游戏的，老师嘴里不务正业的反面教材，教授笔下祸害孩童的毒瘤份子；带孩子和玩游戏两者都是极具浪费精力和青春的工作，作为一位资深的游戏人和一个肤浅的老爸，我耗费了三年蹲厕的时间去思考，很庆幸，在厕所一个相当犀利的人生总结诞生了。在孩子和游戏之间要想找到一个平衡点，取决于孩子他姥姥的教育程度，我这里说的姥姥泛指爷爷奶奶、外公外婆等负责帮忙带孩子的长辈。孩子不可怕，就怕姥姥有文化，文化程度越高，就越难驾驭换尿布、哄孩子等一系列低端的体力运动，更难纠正“我堂堂一离休高干，来帮你带孩子？”的错误观念，再碰到个抵抗力极强的孩子，就更容易上火，一上火就会迁怒于我们这些个玩游戏的。姥姥一旦放开嗓子喊，管你开荒BOSS血量是否还剩5%，管你对手的小狗是否已经在骚扰农民。都得放下手中的键盘和鼠标，灰溜溜地跑过去接受革命的洗礼。

小鬼，我可以很明确的告诉你，游戏作为间歇性的休闲娱乐，可以，老爸陪你一起放松精神来稀释应试教育的悲哀；作为你终身的职业，生活的饭碗，不行，尽管我是做这一行的，也正因为如此，我深知其中的坎坷。就好比大部分流氓不会希望自己孩子长大也做流氓一样。游戏作为一把双刃剑，它的娱乐性足以超过常人理性能够驾驭的范畴，游戏可能是你人生第一次逃离理由，游戏可能是你逃学不回家的借口，游戏更可能是你走入歧途的导火线。我不敢冒险，我也冒不起这个险，在如今这个社会不玩游戏是九死一生，玩了游戏是十死无生，请原谅我的悲观。

游戏的作用，于你于我，大相径庭，大学毕业我用了6年的时间混迹在这个圈子，哪怕我再厌倦这个圈子，我也很难再去搞教育、谈政治，从零开始已经不太可能，行业之间的跳跃不像从魔兽世界跳到英雄联盟，如此的1234。

我是个俗人，嘴上说平等，骨子里最不平等。为了生活，用谄媚取悦对方，作为父亲，用限制儿子来取悦自己。再回读者来信时，我会帮着一起骂教授是禽兽，笑家长太严苛。在你面前，我只能说：远离游戏、珍惜生命。既然你已经做了我的儿子，就应该面对现实，接受挑战。


千万别被这位仁兄吓到，我们都是文化人
少年和编辑部众人的合照



微个薄

章老湿（sky）练微薄小号了（http://t.qq.com/sky-23），目前50人，丢人，寒酸，被人瞧不起，有义气的朋友过来帮忙顶一个。本微薄常年维护，长期在线，资讯丰富，功能强大，顶了就知道。

微讲座

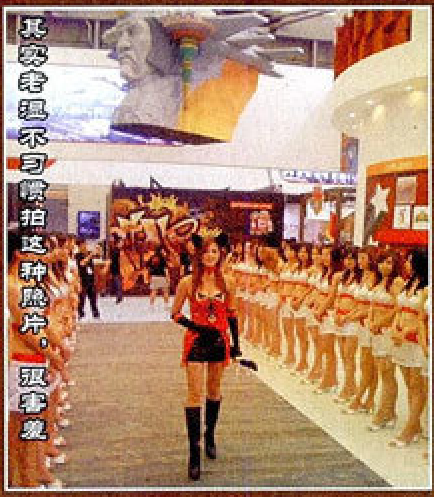
老湿通过图文/视频等方式，在微薄传授编辑部从采访到编辑各方位专业知识，每期都有主题供大家选择，大家通过微薄告知老湿希望听到的讲座，先满足大部分的要求。（以下主题可供选择）

Chinajoy编辑工作流程
一次采访的工作流程
文编的工作流程
美编的工作流程

直播预告

近期会有以下业内活动老湿会通过微薄直播的方式给呈现。

7月27日：Chinajoy展会
8月1日：三国杀“山”包首发试玩


其实老湿不习惯拍这种照片，很害羞


人物越多，就越难平衡

送礼环节

本期奖品：sky等众多电竞明星亲笔签名TGA T-shirt 一件

参加方式：来老湿微薄回复“章老湿”三个字，便会根据回复次序排序，到时我会随机选一个数字和对应次序相同者得到我们的签名T-shirt

·微博第1000/200/3000（以此类推）都能获得一份礼品。
·以后获奖名单还有互动答案都将在老湿微薄公布

电攻侦探社

警长：老湿

案件一



某天编辑部X先生离奇被打，由于章老湿要求不能破坏案发地点，X三天三夜就这样昏睡在桌子上，他手中拿着一把裁纸刀，在一边的电攻书页上划出一道裂口，看来是一种暗示信息。

经过调查，以下几个人有重大嫌疑：

贪睡猫 30岁
伤者同事，平日与伤者多有口角纠纷。

小梅子 22岁
伤者前绯闻女友，因为被伤者当众拒绝而怀恨在心

刘萱 26岁
伤者游戏好友，因借钱成性，欠下债务而向伤者借过大笔金币。

各位读者，根据死者的暗示信息来看，谁是凶手？

案件二



一个炎热的夏日夜晚，仙剑五主角姜云凡回到自己的住处。但在30分钟后便中毒而死，死者趴在桌上，直到第二天早上才被人发现。桌上有一些七日香和两个杯子，其中一个杯子里还有一些七日香，另一个则装着水。但经过化验，两个杯子都有毒。房间里门窗紧闭，几乎是一间密室，也没有迹象表明曾有人和被害者在一起过。那么，凶手究竟是怎样下毒的？

电攻斗牛场（第一季）

5号参赛牛人：马夫人



章老湿：由于很多都是本人亲自制作的，不得不袒护一下。
评分：牛x10
贪睡猫：虽然不明白怎么回事，不过好厉害的样子哦……开玩笑的，虽然某猫不玩魔兽游戏不过卡牌和小说是重点。
评分：牛x8
X先生：唯一能超越它的就是艾泽拉斯星球的地球仪了，还得是那种表面立体带凹凸感的那种。
评分：牛x9

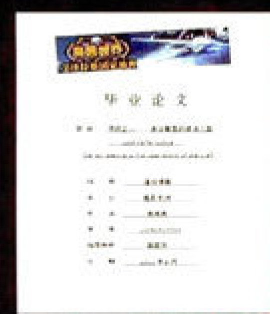
看图说话



公鸡和闹钟？在比赛打鸣吗？

上期答案：上期的五头牛拔河，其实是一个牙线广告，表达残留在牙缝里的食物残渣永远逃不过牙线的清除。

电攻养成班第二学期



如果你想简历上多出厚重的一笔
如果你想赚取人生第一笔稿费
如果你想光明正大的玩游戏
请带着一份自己的作品来报名
先发作品后报群
发作品邮箱：sky@wanmmo.com
咨询微博：http://t.qq.com/sky-23

本月养成任务

主线任务：

1、有条件参加Chinajoy的读者，请用文字+图片的形式记录下展会上有意思的一幕。
2、预约关于仙剑5或是仙剑有关的任何文章
3、预约关于大地的裂变有关的任何文章

支线任务：

1、最新游戏的“极速体验”字数在3000字左右，图片质量在800x600以上
2、微专栏的随笔散文，只要质量好，随便你说什么
3、其他任何栏目都可以参与。

以上任务文章刊登杂志在2011年8月刊
截稿时间：2011年8月15日



英雄联盟
LEAGUE OF LEGENDS
VS
全新英雄对战　爽快刺激体验
《英雄联盟》开放测试全面开启
无需注册　QQ号直接登录
英雄，为你而战
腾讯游戏
Tencent Games
Copyright © 1998 – 2011 Tencent. All Rights Reserved　腾讯公司 版权所有
2010 Riot Games Inc. All rights reserved
官方网站：http://lol.qq.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信